



# PC ACTION

**DVD**  
**XXL 8 GByte**  
**2 VOLL**  
**VERSIONEN**

UNZENSIERT:  
AB-16-DVD!

7/2006, JUNI  
€ 4,99

ROLLENSPIEL & STRATEGIE  
IN GENIALEM GENRE-MIX!  
**SPELLFORCE:  
THE ORDER OF DAWN**  
PC-ACTION-WERTUNG: 90 %



**TRANSPORT  
GIGANT**

**ANGESPIELT: BALLERN, SONST NICHTS. PREISET DEN SHOOTER-GOTT!**

**TOP-DEMOS AUF DVD**

• GHOST RECON, DARKSTAR ONE,  
• TITAN QUEST, FIFA WM 06 U. V. M.

**EXTRAS AUF DVD**

**ÜBER 1,1 GByte MAPS & MODS!**



**MOD-SPECIAL OBLIVION:**  
Mehr Spielspaß! Wir haben für Sie die besten  
Erweiterungen zum Rollenspiel-Hit ausgesucht.

**BATTLEFIELD 2:  
TOP-KARTEN-PAKET:**  
Zwölf neue Maps  
für den Shooter von  
Electronic Arts. Jetzt  
noch mehr Mehrspie-  
ler-Action erleben!

**BATTLEFIELD**



# UT 2007

**DER MESSE-STAR: WARUM DIESES SPIEL DEINE  
RELIGION WIRD. KLASSISCH, EDEL UND GENIAL.**

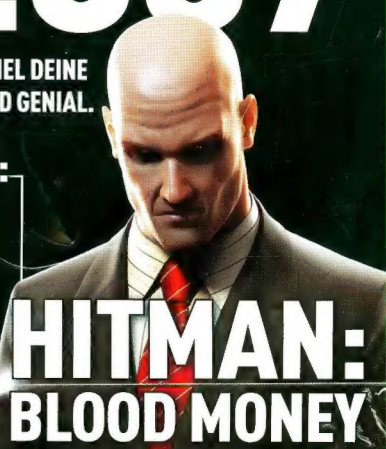
## DAS VOLLE PROGRAMM:

### GETESTET:

- GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
- DARKSTAR ONE • GUILD WARS FACTIONS
- HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 • TRUE CRIME 2
- RISE OF LEGENDS • FIFA WM 06 U. V. M.

### ENTHÜLLT:

- HAZE • RESERVOIR DOGS
- STAR TREK: LEGACY
- THE WITCHER • AION
- DEAD ISLAND • CRYISIS
- INDIANA JONES 2007 U. V. M.



# HITMAN: BLOOD MONEY

**TEST: DER MORDESKERL HAT DAZUGELERNT!  
NUMMER 47 RAUBT DIR WIEDER DEINEN ÄTEM.**





**MIDWAY**

# RISE & FALL

## CIVILIZATIONS AT WAR



**MIDWAY**

Rise & Fall: Civilizations at War © 2005 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR is a trademark of Midway Home design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or



# RISE & FALL

## CIVILIZATIONS AT WAR



DIE FREI BEWEGLICHE KAMERA LÄSST SIE DIREKT ANS KAMPFGESCHEHEN HERANZOOMEN.



RIESIGE GALEEREN ERMÖGLICHEN GROSSE INVASIONS- ANGRiffe AN FEINDLICHEN GESTADEN.

## ERLEBEN SIE GESCHICHTE HAUTNAH

IM JUNI 2006 IST ES ENDLICH SOWEIT – DAS LANG ERWARTETE STRATEGIESPEKTAKEL RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR LÄSST SIE IN DAS ZEITALTER DER ANTIKE ZURÜCKKEHREN, UM DORT HEROISCHE SCHLACHTEN ZU SCHLAGEN. ZIEHEN SIE SANDALEN UND TUNIKA AN UND KOMMANDIEREN SIE TAUSENDE VON EINHEITEN AUF GROSSEN SCHLACHTFELDERN. EROBERN SIE MIT MÄCHTIGEN BELAGERUNGS- WAFEN GEGNERISCHE BURGEN UND FESTUNGSANLAGEN. KLASSISCHE ECHTZEIT-STRATEGIE-ELEMENTE WIE ROHSTOFFABBAU, BASENAUFBAU UND TRUPPENREKRUTIERUNG ERWARTEN SIE EBENSOWIE SPIELERISCHE NEUERUN- GEN, BEISPIELSWEISE DER SPANNENDE HELDENMODUS. IM MEHRSPIELER- MODUS HALTEN NEUTRALE AUSSEN- POSTEN EINZUG, DIE SIE ALS SPIELER EROBERN KÖNNEN, UM STRATEGISCHE VORTEILE ZU GEWINNEN. DAS ALLES ERLEBEN SIE IN EINER PRACHTVOLLEN GRAFIK- UND SOUNDKULISSE, DIE SIE SOFORT RICHTIG IN DIE SPIELWELT ABTAUCHEN LÄSST. SO MACHT GESCHICHTE SPASS!



# RISE & FALL

## CIVILIZATIONS AT WAR

WWW.RISEANDFALLGAME.COM

SCHLÜPFEN SIE IN DIE ROLLE BERÜHMTER HEERFÜHRER  
WIE JULIUS CÄSAR ODER ALEXANDER DEM GROSSEN.



### FÜHLEN SIE SICH ALS HELD UND FÜHREN SIE EINE ARMEE!

FREUEN SIE SICH AUF EINEN NEUARTIGEN HELDEN-  
MODUS: PER MAUSKLIK SCHLÜPFEN SIE IN DIE  
ROLLE EINES VON ACHT SPIELBAREN HELDEN, UM MIT  
MÄCHTIGEN ATTACKEN GEGNERISCHE ARMEEN ZU  
SCHWÄCHEN, DUELLE MIT ANDEREN HELDEN AUS-  
ZUTRAGEN UND IHRE TRUPPEN ZU BEFEHLIGEN.  
RISE & FALL MIXT GEKONNT STRATEGIE- UND  
ACTION-ELEMENTE, UM IHNEN EIN EINZIGARTIGES  
SCHLACHTERLEBNIS ZU BIETEN. DANK DER HELDEN-  
FUNKTION BESTIMMEN SIE EIGENHÄNDIG DEN  
AUSGANG EINER SCHLACHT, SELBST WENN DIES  
HOFFNUNGSLOS ERSCHEINEN MAG ...



ÄGYPTENS KÖNIGIN KLEOPATRA VERFÜGT ÜBER  
SCHNELLE SCHWERTANGRIFFE.

**MIDWAY**

Rise & Fall: Civilizations at War © 2005 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR is a trademark of Midway Home  
design are trademarks of GameSys Industries, Inc. All rights reserved. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or



# RISE & FALL

## CIVILIZATIONS AT WAR



KÄMPFEN SIE AUCH HOCH ZUR SEE MIT MÄCHTIGEN GALEEREN UND ENTERN SIE FEINDLICHE SCHIFFE.



BOGENSCHÜTZEN PROFITIEREN VOM ERHÖHTEN TERRAIN.

### WOCHENLANGE SPANNUNG!

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR BIETET NEBEN ZWEI UMFANGREICHEN EINZELSPIELERKAMPAGNEN (GRIECHEN UND ÄGYPTER) AUCH SPANNENDE MEHRSPIELERGEFECHTE FÜR BIS ZU ACHT TEILNEHMER. DER MITGELIEFERT EDITION VERSPRICHT DAZU UNENDLICHEN KARTENNACHSCHUB. MESSEN SIE SICH IM NETZWERK ODER IM INTERNET MIT ANDEREN STRATEGIESPIELERN AUS ALLER WELT.



NUR MIT MÄCHTIGEN KATAPULTEN LASSEN SICH DIE MAUERN ZERSTÖREN.





# RISE & FALL

## CIVILIZATIONS AT WAR



MIT EINEM SPEZIALANGRIFF, DER RAMMATTACKÉ, ZERSTÖREN SIE FEINDLICHE SCHIFFE SEHR SCHNELL.



ENTERN SIE GEGNERISCHE SCHIFFE UND SCHALTEN SIE DEREN BESATZUNG AUS, UM ES ZU EROBERN.

### NUTZEN SIE DIE EINHEITENVIELFALT!

VIER SPIELBARE VÖLKER STEHEN BEREIT, MIT DENEN SIE SICH IN DIE SCHLACHTEN STÜRZEN KÖNNEN. LERNEN SIE DIE GEFÜRCHTETEN HOPLITEN DER GRIECHEN KENNEN UND REISEN SIE MIT DEN KAMELREITERN DER ÄGYPTER DURCH DIE WÜSTE. FÜHREN SIE DIE LEGIONÄRE ROMS ZUM SIEG UND TRAMPLEN SIE MIT PERSISCHEN KRIEGSELEFANTEN GANZE WÄLDER NIEDER. RISE & FALL BIETET IHNEN INSGESAMT ÜBER 80 EINZIGARTIGE TRUPPENTYPEN. VOM EINFACHEN SCHWERTKÄMPFER BIS HIN ZUR MÄCHTIGEN RAMME IST ALLES DABEI, WAS EIN STRATEGE BEGEHRT.



**MIDWAY**

Rise & Fall: Civilizations at War © 2005 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. RISE & FALL, CIVILIZATIONS AT WAR is a trademark of Midway Home design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or





DIE ÜBERARBEITETE TITAN-ENGINE ZEIGT PRÄCHTIGSTE KAMPFSZENEN.



DIE MÄCHTIGEN KRIEGSELEFANTEN GEHÖREN ZU DEN STÄRKSTEN EINHEITEN IM SPIEL.



### PLANEN SIE IHR IMPERIUM!

GROSSE ARMEEN ERFORDERN EIN WIRTSCHAFTLICH STARKES RÜCKGRAT. GOLD UND HOLZ BILDEN DABEI DIE ROHSTOFFGRUNDLAGE. SAMMELN SIE DARÜBERHINAUS EHRENPUNKTE DURCH KAMPFEINSÄTZE ODER PLATZIEREN SIE HELDENSÄULEN, DIE IHREN RUHM MEHREN. MIT DEN GEWONNENEN PUNKTEN LEVELN SIE IHRE HELDEN HOCH. SO SCHALTEN SIE NEUE TECHNOLOGIEN, UPGRADES UND EINHEITEN AUS FÜNF ENTWICKLUNGSTUFEN FREI, UM IHR HEER IMMER WEITER ZU VERBESSERN.

AUSSERDEM KÖNNEN SIE MITHILFE VON EHRENPUNKTEN BERATER ANWERBEN, DIE IHNEN WEITERE WERTVOLLE BONI SPENDIEREN. SO ERHÖHT EIN

BOTANIKER DIE WIRTSCHAFTLICHKEIT DES HOLZABBAUS, WÄHREND EIN BRAUER FÜR EINE ERHÖHTE MORAL UNTER IHREN TRUPPEN SORGT.

SIE ALLEIN ENTSCHEIDEN, WIE SIE IHR KLEINES REICH ENTWICKELN WOLLEN. TEAMS IM MEHRSPIELERMODUS DÜRFEN SICH DIE ARBEIT SOGAR TEILEN:

ROHSTOFFHANDEL IM EIGENEN TEAM IST JEDERZEIT MÖGLICH!



# SPENDEN BEGEISTERT

unterstützt von **PC ACTION**



## HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT **UNITED**  
PER SMS AN **8 11 90\*** SENDEN  
UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE  
MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA  
GEWINNEN. \*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte



[www.gemeinsam-fuer-afrika.de](http://www.gemeinsam-fuer-afrika.de) [www.puma.com](http://www.puma.com)

## GEMEINSAM FÜR AFRIKA





## Die Redaktion

### CHRISTIAN BIGGE

ACTION- & ONLINE-SPIELE, EGO-SHOOTER

... freut sich über viele PC-Top-Titel von der E3 und ist sich trotzdem sicher, dass alle nachher wieder nur von einer „Konsolenmesse“ reden werden.



### JOACHIM HESSE

EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES

... hat in Bad Nenndorf auf der Hochzeit eines Freundes die Brautzeugen erschossen und wird deshalb in 15 Ländern steckbrieflich gesucht.



### AHMET ISCITÜRK

ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER

... erfüllt sich einen Traum und reist nach Neuseeland, um die Drehorte von *Der Herr der Ringe* zu besuchen. Nee, war nur Spaß. Er will eigentlich nur sterben.



### ANDREAS BERTITS

STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE

... hat mit einer Ameiseninvasion zu kämpfen. Die Biester wollen ihm an den Kragen, die Wohnung einnehmen und womöglich noch sein Geld.



### MARC BREHME

ADVENTURES, STRATEGIE, MAPS UND MOGS

... fiebert der Geburt seines Sohnes entgegen und hat in weiser Voraussicht schon mal zwölf Pfund Koffeinbletten für die Tage danach gebunkert.



### RALPH WOLLNER

ACTION-, SPORT- UND RENN-SPIELE

... liebt *Heimspiel 2006* über alles und ist mit Eintracht Frankfurt deutscher Meister geworden. Ein wahrlich traumhafter Monat!



### HARALD FRÄNKEL

ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER

... schrieb alle seine Texte dieser Ausgabe im Stehen, weil ihm jemand den Arsch aufgerissen hat. Ein Hautarzt nämlich. Der hatte ein Muttermal entfernt. Aua!



### LUKASZ CISZEWSKI

HEINERSPIELER-SHOOTER UND ACTIONSPIELE

... hat sich auf der E3 die Hacken abgelaufen und fünf Kilo abgenommen. Dafür ist er jetzt ein weiser Mann.



### ALEXANDER FRANK

STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE

... hat noch nicht mitbekommen, dass es in Deutschland so etwas wie Friseur gibt und kann deshalb kaum noch aus den Augen schauen.



# Die Russen kommen!



**PC ACTION ist für Völkerverständnis. Deshalb waren wir eine Woche in Los Angeles und beuten jetzt auch Russen aus!**

**Bigge:** Madenpack! Unser russischer freier Mitarbeiter Alexander ist zwar noch Frank, aber nicht mehr frei. Er ist jetzt fester Mitarbeiter.

**Bertits:** Und zwar ein ganz fester! So knackig und zart wie ein Pfirsich ...

**Frank:** Danke, das genügt! Ich freue mich, Teil Ihrer sozialistischen Gemeinschaft zu sein. Der Einzelne ist nichts, nur das Kollektiv zählt!

**Fränkel:** Wieso wundert es mich nicht, dass auch dieser Kollege einen Schaden hat?

**Isciturk:** Blablabla! Los, schneller! Ich habe keine Zeit, ich muss den Präsidenten retten.

**Hesse:** Den US-Präsidenten? Weil Ciszewski eine Woche auf der weltgrößten Spielemesse in Los Angeles war und die Verbrechensrate in den USA verdoppelt hat?

**Isciturk:** Ist es in den USA ein Verbrechen, wie ein missglückter Gen-Experiment auszusehen? Nein! Ich muss natürlich den mexikanischen Präsidenten in *Ghost Recon 3* retten, das ich just teste. Definitiv das Top-Spiel des Monats!

**Bertits:** Nichts gibt's! Das Spiel des Monats ist eindeutig *Rise of Nations*!

**Wollner:** Das wäre ja noch schöner! Nur *Hitman: Blood Money* hat diesen Titel verdient. Oder *Heimspiel 2006*.

**Bigge:** Ihr Hurnis! Unsere 29 Seiten über alle Hits der E3-Messe 2006 präsentieren die Top-Spiele des Monats.

**Frank:** Aber so viele Titel können doch nicht alle gleichzeitig Spiel des Monats sein, oder?

**Bigge:** Klappe zu! Wenn Sie nicht wieder auf Moskauer Straßen Kippen aufsammlen wollen, stellen Sie meine Kompetenz besser nicht in Frage.

**Brehme:** Äh – Themawechsel. Der Test von *Guild Wars: Factions* dürfte auch eine Menge Leser interessieren.

**Hesse:** So wie *Darkstar One*, das ein totgeglaubtes Genre reanimiert. Apropos Reanimation: Ciszewski macht mir Sorgen. Während seines zehntägigen E3-Trips schlief er nur insgesamt 29 Minuten. Seit seiner Rückkehr ist er nicht mehr derselbe.

**Bigge:** Ist mir nicht aufgefallen. Die Toiletten sind wie immer blitzblank und er ist nach wie vor ganz vorne in seiner Dürckerkolonne. Nur das zählt. Los, an die Arbeit!



"Spiel des Jahres 2006"  
– Rhein Neckar Zeitung

The Elder Scrolls IV  
**OBLIVION**

## Das Rollenspiel der nächsten Generation



## Jetzt im Handel

[www.2kgames.de/oblivion](http://www.2kgames.de/oblivion)



The Elder Scrolls™ IV: Oblivion™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a Zenimax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, Zenimax and related logos are registered trademarks or trademarks of Zenimax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. 2K Games and the 2K Games logo are registered trademarks or trademarks of Take-Two Interactive Software, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Logos of Xbox, Xbox 360 and Xbox Live and/or other eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. All Rights reserved.



# Der Dell



**Dell™ empfiehlt  
Windows® XP Professional.**

**Einfach genial. Der Dell™ XPS mit Intel® Pentium®  
D Prozessor mit Dualcore-Verarbeitung.  
Atemberaubende Kraft und Leistung.**

Schrei dir die Lunge aus dem Hals! Wenn dich der Ehrgeiz als Gamer packt, kommt der sensationell starke Dell™ XPS wie gerufen. Gleich ob du um den Sieg kämpfst, einen Gegner nach dem anderen ausschalten möchtest oder mit Köpfchen und Hackentrick gegen die besten Teams in Europa zu bestehen hast - auf den stahlharten Dell™ XPS ist im entscheidenden Moment Verlass. Wenn du am Ball bist, verwandelt dieser Spielmacher die Leistungsreserven des Intel® Pentium® D Prozessors mit Dualcore-Verarbeitung in ein hautnahes Erlebnis. Gerade jetzt solltest du den Dell™ XPS in dein Team holen!

## Support rund um die Uhr

Expertenhilfe nötig? Das XPS-Support-Team steht dir rund um die Uhr mit Rat zur Seite. Und nicht vergessen: Den Dell™ XPS gibt's nicht im Geschäft. Ruf uns an oder klick dich zu [www.dell.de](http://www.dell.de)!

**Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main**

Alle Preise sind gültig bis 30.05.06 und nicht kombinierbar mit anderen Angeboten oder Rabatten. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft® Corporation. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Vii, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium und Pentium Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebundene Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. \*Bei Bestellung ausgewählter Dimension PCs oder Inspiron Notebooks bis 13.05.06 erhalten Sie einen Dell 725 Farbdrukker gratis, gültig für max. 5 Systeme pro Kunde. \*\*Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. \*Jetzt kaufen! Erst ab Dezember 2006 zahlen. Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Gültig bis 31.05.2006. Standardfinanzierung: Laufzeit 36 Monate. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300 €. Effektiver Jahreszins nur 9,9%. Ratenfinanzierung ist ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. \*Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopierschutz. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführten. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (siehe Klären Telefonnummern anrufen). \*CompleteCare Versicherungsgeldung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LGI (London General Insurance). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main

## Dell™ XPS 600 "Primus"

**XPS**

- Intel® Pentium® D Prozessor 930 (3 GHz, 2x 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM<sup>®</sup>)
- 1024 MB DDR2 RAM, 533 MHz
- 160 GB\*\* SATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1707FP für 324 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe™ x16 nVidia® GeForce™ 6800
- Integrierter 5.1 Audio
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag\*
- Microsoft® Works 7.0 (OEM<sup>®</sup>)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Digital E-learning



**Jetzt 70 €  
Rabatt\***

**1.499 € 1.429 €**  
inkl. MwSt., zzgl. 75,40 € Versand.  
Systempreis ohne Monitor

Finanzierung ab 45,72 €\* E-Value™: PPDE5-D05XPS

## Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag\* + 219 €
- CompleteCare™ Unfallschutz + 244 €
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM<sup>®</sup>) + 116 €
- 2x 160 GB\*\* SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0



# XPS Hattrick

## Kraft, Präzision und Leistung



### Dimension 5150 Large

- Intel® Pentium® D Prozessor 820 (2.80 GHz, 2x 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM\*)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB\*\* SATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell® E176FP für 196 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCIe™ x16 ATI® Radeon™ X600 HyperMemory™
- Integrierter Sound Blaster® Software
- 16x DVD+-RW Brenner und 13-in-1 Kartenleser
- Dell™ TV-Tuner PCI-Karte & Dell™ MCE Fernbedienung
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works Suite 2005
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 6x USB 2.0
- Digital E-learning

**Jetzt 70 € Rabatt\*** **699 € 629 €**  
Inkl. MwSt., zzgl. 75,40 € Versand.  
Systempreis ohne Monitor

E-Value™: PPDE5-D05516

#### Upgrades

- Servicepaket STANDARD inkl. 3 Jahre At-Home +220 €
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM\*) +244 €
- Sound Blaster® X-Fi Xtreme Music Soundkart +75 €

### Inspiron 6400 Essential

- Intel® Centrino® Duo MobilTechnologie; Intel® Core™ Duo Prozessor T2300 (1.66 GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM\*)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB\*\* EIDE-Festplatte
- 15.4" WXGA TFT-Display (1280x800)
- Intel® Graphics Media Accelerator 900™ bis 128 MB
- 8x DVD +/- Dual Layer Brenner
- 4 USB 2.0 Anschlüsse, 1 IEEE 1394, S-Video, VGA, 5-in-1 card reader
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Intel® PRO/Wireless 1370 Karte (802.11b/g)

**Jetzt 70 € Rabatt\*** **899 € 829 €**  
Inkl. MwSt., zzgl. 75,40 € Versand.

E-Value™: PPDE5-N05645

#### Upgrades

- Servicepaket BASIC inkl. 3 Jahre At-Home +278 €
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM\*) +244 €
- 100GB \*\* EIDE-Festplatte (5.400U/min) +81 €

### XPS M170 "Enthusiast"

- Intel® Centrino® Duo MobilTechnologie mit Intel® Core™ Duo Prozessor T2500 (2 GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM\*)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz
- 80 GB\*\* SATA-Festplatte
- 17" UltraSharp® WUXGA TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 7900
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag\*
- Microsoft® Works 7.0 (OEM\*)
- Intel® PRO/Wireless 3945 Karte (802.11a/b/g)

**Jetzt 70 € Rabatt\*** **1999 € 1.929 €**  
Inkl. MwSt., zzgl. 75,40 € Versand

E-Value™: PPDE5-N05XP5

#### Upgrades

- 3 Jahre CompleteCare™ Unfallschutz +197 €
- Microsoft® Office Professional Edition 2003 (OEM\*) +290 €
- Inspiron® XPS Rucksack +93 €

**Jetzt kaufen, erste Rate ab Dezember 2006 zahlen<sup>24</sup>**

**Aktuelle Angebote vom weltweiten PC-Hersteller Nr. 1 (IDC Q4 2005) oder per Telefon**

**www.dell.de**

**0800 / 2 64 33 55**

**0800 / 2 65 33 55**

Mo-Fr 8-20 Uhr, Sa/So 9-18 Uhr Österreich Tel: 06 20/24 05 30 47 0 156/Mn, www.dell.at Schweiz Tel: 06 48/23 44 02 Lokaltarif, www.dell.ch

bundesweit zum Nulltarif

**Wo Preis und Leistung stimmen.**

**DELL**

**intel**

**Pentium D inside™**

**Dual-core.  
Do more.**





**TEST DES MONATS**

AB SEITE **78**

**Hitman: Blood Money**

Mummer 47 ist zurück! Noch nie brachte der Anzugträger den virtuellen Tod so kreativ auf die Mattscheibe wie in vierten Teil der Serie. Mit den modernsten Waffen und den gemeinsamen Tricks avanciert HITMAN: BLOOD MONEY zum pechschwarzen Spielehit für Erwachsene. Fröhliches Sterben!



**THEMA DES MONATS**

AB SEITE **28**

**Unreal Tournament 2007**

Die neue Generation von UNREAL TOURNAMENT klopft an die Tür. Bald erwarten Sie noch schnellere und vor allem schönere Mehrspieler-Gefechte mit monströsen Wunden, neuen Fahrzeugen und frischen Spielmodi. Auch Einzelspieler kommen dank intelligenter Bots auf ihre Kosten.

## PC ACTION 7/2006

**ANSCHRIFT DER REDAKTION:**  
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth  
FAX: 0911/28 72 435 • E-MAIL: [leserbriefe@pcaction.de](mailto:leserbriefe@pcaction.de)  
Besuchen Sie uns im Internet unter [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de)

### RUBRIKEN

Abo-Anzeigen PC ACTION	97, 120, 121, 131
Auftakt	9
Darauf wartest du	60
Das Allerletzte	178
Die zock ich am liebsten	124
DVD-Inhalt	176
Impressum	177
Leserbriefe	62
Redaktionsspiegel	77
Spielerreferenzen	77
Testphilosophie	76

### AKTUELL

Alliance: The Silent War	15
Archlord	132
Battlefield 2142	18
Brothers in Arms: Hell's Highway	20
Crysis	15
DHdR Online: Shadows of Angmar	130
El Matador	20
Elveon	14
Enemy Territory: Quake Wars	15
FE.A.R.: Extraction Point	20
Field Ops	18
Frontlines: Fuels of War	26
Joint Task Force	20
Maelstrom	20
Overlord	16
Shadowrun	15
Sony Playstation 3/Nintendo Wii	22
Spore	26
Stargate Worlds	132

### BLICKPUNKT

Bezahl-Plug-ins	70
Oblivion-Aufträge für 1,99 Dollar, Extra-Rennstrecken gegen Bares. Sind käufliche Zusatz-Inhalte die Spielzukunft?	
Und ewig quaked das Weib	72
Die Damen von „Girlz of Destruction“ machen so gut wie jeden in Quake 4 platt. Und wir wissen, wo sie wohnen ...	
Miss Counter-Strike 2006	74
Was zählt, sind äußere Werte. Deshalb küren wir die hübscheste Counter-Strike-Spielerin.	

### VORSCHAU

<b>THEMA DES MONATS:</b>	
Unreal Tournament 2007	28
Frisch von der E3 in Los Angeles: Die neuen Bilder sehen fantastisch aus!	
Alone in the Dark: Near Death Investigation	40
Assassin's Creed	45
Cell Factor	45
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	47
Das Schwarze Auge 4: Drakensang	43
Dead Island	38
Eragon	43
Haze	34
Infernal	38
Medieval 2: Total War	46
Paraworld	47
Rush for Berlin	50
Star Trek: Legacy	44
The Witcher	32
Titan Quest	42
Two Worlds	48
World in Conflict	46

### TEST

<b>TEST DES MONATS:</b>	
Hitman: Blood Money	78
Jetzt wird abgerechnet! Im neuesten Teil der mörderischen Schleicherei von Nummer 47 sorgen Sie für Schlagzeilen.	



Air Conflicts	116
Auto Assault	96
Battle of Europe	118
♣ Bengal: Spiel der Götter	116
Billy Hatcher and the Giant Egg	119
Black & White 2: Battle of the Gods	116
♣ Budget: Battlefield 2 Deluxe	122
Crown of Glory	117
Dangerous Waters	116
Darkstar One	92
Desperados 2: Cooper's Revenge	110
Evolution GT	119
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	114
♣ Ghost Recon: Advanced Warfighter	84
GTI Racing	119
♣ Guild Wars: Factions	98
Heimspiel 2006	115
Heroes of Might and Magic 5	100
Höhlenwelt-Saga	117
Hot Dogs Hot Girls	119
Iron Warriors	117
Kakuro Meister	118
Kakuro XXL	118
Moorhuhn Soccer	119
Perimeter: Emperor's Testament	117
Primetime	117
♣ Rise of Legends: Rise of Nations	106
Schiff-Simulator 2006	119
Sonic Mega Collection Plus	115
Sudoku XXL	117
Take Command: 2nd Manassas	115
The Secrets of Da Vinci	116
Ticket to Ride	118
Tony Hawk's American Wasteland	118
True Crime: Streets of New York	94
War on Terror	112

## SPIELERFORUM

Battlefield 2	137
Battlefield 1942	140
Diablo 2	139
Doom 3	138
Dungeon Siege	139
Gothic 2	142
Half-Life	139
Half-Life 2	137, 140
Quake 4	138
The Elder Scrolls 4: Oblivion	134
Übersoldier	139
Unreal Tournament 2004	139

## SPIELETTIPPS

The Sims 2: Open for Business	146
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	146
Hitman: Blood Money	146, 147
Spellforce: The Order of Dawn	146
SWAT 4	146
The Elder Scrolls 4: Oblivion	146
Tomb Raider: Legend	146, 151
Transportiertigant	146

## HARDWARE

Aktuelles	162
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler.	
Einkaufsführer	172
Top-Hardware für Spieler auf einen Blick	
Test: LCD-Displays	164
Es stimmt – auf die Größe kommt es an!	
Wir testeten zehn 19-Zoll-Flachbildschirme auf ihre Spieltauglichkeit	
Thema Technik: Quad-SLI	168
Im Lotto gewonnen? Wir zeigen, wie Sie die Kohle für ein Quad-SLI-System mit vier GPUs (Grafikprozessoren) verbrennen	
Thema Technik: Speicher für Spiele	170
Spiele schleichen trotz schnellem Prozessor und super Grafikkarte wie ein Trabi auf der Autobahn? Optimieren Sie den Arbeitsspeicher!	

LEGENDE: ♣ PC ACTION GOLD ♣ PC ACTION PRESTIGE



## Auf die Größe kommt es an!

17-Zoll-Monitore sind out. Zocker, die etwas auf sich halten, daddeln an 19-Zoll-Flachbildschirmen. Wir haben zehn der Flachmänner für Sie getestet.

### AUF DEN SILBERSCHIBEIN

#### PC ACTION MIT DVD:

- **Voliversion:** Spellforce: The Order of Dawn
- **Transportiertigant** • 4 **Spielo-Demos:** Ghost Recon: Advanced Warfighter • Höhlenwelt-Saga
- **Strategic Command 2** • FIFA World Cup 2006
- **Darkstar One** • Titan Quest • 19 **Videos:** Heroes of Might and Magic 5 • Hitman: Blood Money • Crysis • Darkstar One • Field Ops
- **The Witcher** • **Die Römer** • **Ghost Recon: Advanced Warfighter** • **Alone in the Dark: Near Death Investigation** • **PC ACTION-Video: Black & White 2: Battle of the Gods** • **E3-Trailer:** Brothers in Arms: Hell's Highway • Alone in the Dark: Near Death Investigation • Joint Task Force • Neverwinter Nights 2 • Prey • Strangeloid • Titan Quest • Warhammer Online

#### PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt: siehe oben, aber ungeschichtetes Video zu Hitman: Blood Money

AUF SEITE 176: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

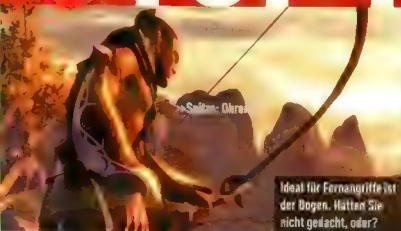
## Spiele in diesem Heft

Air Conflicts, Test	116
Alliance: The Silent War, News	15
Alone in the Dark: Near Death Investigation, Vorschau	40
Archlord, Nat. News	132
Assassin's Creed, Vorschau	45
Auto Assault, Test	96
Battle of Europe, Test	118
Battlefield 2, Spielertipp	137
Battlefield 2 Deluxe, Budget-Test	122
Battlefield 1942, Spielertipp	140
Battlefield 2142, News	18
Bengal: Spiel der Götter, Test	116
Billy Hatcher and the Giant Egg, Test	119
Black & White 2: Battle of the Gods, Test	116
Brothers in Arms: Hell's Highway, News	20
Cell Factor, Vorschau	47
Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Vorschau	45
Crown of Glory, Test	117
Crysis, News	15
Dangerous Waters, Test	116
Darkstar One, Test	92
Das Schwarze Auge 4: Drakensang, Vorschau	43
Dead Island, Vorschau	38
Desperados 2: Cooper's Revenge, Test	110
DHR Online: Shadows of Angmar, Nat. News	130
Diablo 2, Spielertipp	139
The Sims 2: Open for Business, Test	146
Doom 3, Spielertipp	138
Dungeon Siege, Spielertipp	139
El Matador, News	20
Elveon, News	14
Enemy Territory: Quake Wars, News	15
Eragon, Vorschau	43
Evolution GT, Test	119
F.E.A.R.: Extraction Point, News	20
Field Ops, News	18
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006, Test	114
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006, Tips	146
Frontlines: Furies of War, News	26
Ghost Recon: Advanced Warfighter, Test	84
Gothic 2, Spielertipp	142
GTI Racing, Test	119
Guild Wars: Factions, Test	98
Half-Life 2, Spielertipp	139
Half-Life 2, Spielertipp	137, 140
Haze, Vorschau	34
Heimspiel 2006, Test	115
Heroes of Might and Magic 5, Test	100
Hitman: Blood Money, Test	79
Hitman: Blood Money, Tips	146, 147
Höhlenwelt-Saga, Test	117
Hot Dogs Hot Girls, Test	119
Internal, Vorschau	38
Iron Warriors, Test	117
Joint Task Force, News	20
Kakuro Meister, Test	118
Kakuro XXL, Test	118
Maelstrom, News	20
Medieval 2: Total War, Vorschau	44
Moorhuhn Soccer, Test	119
Overlord, News	16
Paraworld, Vorschau	47
Perimeter: Emperor's Testament, Test	117
Primetime, Test	117
Quake 4, Spielertipp	138
Rise of Legends: Rise of Nations, Test	106
Rush for Berlin, Vorschau	50
Schiff-Simulator 2006, Test	119
Shadowrun, News	15
Sony Mega Collection Plus, Test	115
Spellforce: The Order of Dawn, Tips	146
Squire, News	26
Star Trek: Legacy, Vorschau	44
Star Trek: Legacy, Nat. News	44
Sudoku XXL, Test	117
SWAT 4, Tips	146
Take Command: 2nd Manassas, Test	115
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Spielertipp	134
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Tips	115
The Secrets of Da Vinci, Test	116
The Witcher, Vorschau	32
Ticket to Ride, Test	118
Timeshift, News	15
Titan Quest, Vorschau	42
Tomb Raider: Legend, Tips	146, 151
Tony Hawk's American Wasteland, Test	118
Transportiertigant, Tips	146
True Crime: Streets of New York, Test	94
Two Worlds, Vorschau	18
Übersoldier, Spielertipp	139
Unreal Tournament 2004, Spielertipp	139
Unreal Tournament 2007, Vorschau	28
War on Terror, Test	112
World in Conflict, Vorschau	46



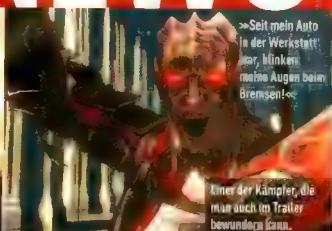
DAS MUSST DU WISSEN!

## TOP NEWS



Seitdem: Ohra!

Ideal für Fernangriffe ist der Bogen. Hatten Sie nicht gedacht, oder?



&gt;Seit mein Auto in der Werkstatt war, Minken meine Augen beim Bremsen!&lt;

Kinder der Kämpfer, die man auch im Trailer bewundern kann.



Seit meine Hände eingekerkert sind, ist keiner, zu Depp. Ich verkaufe Bären!

Charaktere mit großen Breitschwertern sind langsam, aber stark.



&gt;Gemein: S. Bekehrte absichtlich in Weg stehen.&lt;

## Links, der Elbe!

Dank Unreal-Engine 3 geht in Sachen Grafik die Post ab. Man beachte zum Beispiel die Details auf den Rüstungen.

Bis vor kurzem war so gut wie gar nichts über 10tacles **ELVEON** bekannt. Das hat sich dank der E3 geändert – zumindest ein bisschen.

**ACTION-ROLLENSPIEL** | *Elveon* – so lautet der Name des Buches, in dem die Geschichte der Elfen niedergeschrieben ist. So heißt auch das actionreiche Fantasy-Epos, das 10tacle in der zweiten Hälfte des kommenden Jahres veröffentlichten will. Alles dreht sich um einen Elfenkrieger, der in Naon unterwegs ist. Naon ist ein fiktives Hutzbutzi-Märchenland, das die Götter erschaffen haben; einst ein Paradies für die

Gottesfürchtigen. Viele Rassen lebten in Naon, doch die Götter liebten immer ganz besonders die süßen, androgynen Elfen. Die Allheiligen schufen sogar extra die Stadt Nimathar, um die Elfen bei Laune zu halten. Genau so, als wenn ein geiler alter Bock seiner 18-jährigen Gespielin eine Wohnung mietet. Aber wir wollen den Willen der Götter natürlich nicht in Frage stellen! Jedenfalls ging die Sache nicht gut, Götter und Elfen führten Krieg, die Götter zogen beleidigt ab, die Elfen teilten sich in verschiedene Interessengruppen – und jetzt sollen Sie anscheinend alles richten.

## MÄRCHENONKEL

Wirklich viel verriet die Entwickler auf der E3 nicht. So viel ist aber bekannt: Zu Beginn des Spiels legen Sie die Kampfstile des Helden fest. Vier Waffenklassen stehen zur Auswahl. Dolche hauen nicht so rein, dafür kann man gleich mit zweien simultan herumfucheln. Pfeil und Bogen sind ideal für Freunde der Fernattacken. Speere haben eine gute Reichweite und sind toll, um mehrere Gegner gleichzeitig umzufegen. Dann wären da noch die fetten Breitschwerter, die richtig Welle machen, aber schneckenmäßig lahm sind.

Das Kampfsystem ist erfreulich komplex, erlaubt zahlreiche Kombo-Attacken, Blocks, Spezial-Manöver – quasi wie in einem Prügelspiel. Eine Priese-Taktik kommt durch den Ermüdungsfaktor ins Spiel. Wer ständig draufdrischt, ermattet schnell und kann seinen Feinden weniger entgegensetzen. Was *Elveon* sonst noch bietet? Saugute Grafik dank *Unreal-Engine 3*. Mehr Infos gibt es nicht, außer vielleicht in den Köpfen der Entwickler. Hoffen wir, dass die uns bald an ihrem Wissen teilhaben lassen. Amen!

Ahmet Isciürk

Info: [www2.elveon.net](http://www2.elveon.net)

DIE ORGANISATOREN DER

BF-CON 06

SAGEN DANKE!

DIE OFFIZIELLE BATTLEFIELD LAN-PARTY 28.4.-30.4.06 powered by communityteam.de

EA

bf-news.de  
ealanteam.de

© 2005 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2 is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



# Fettes Strogg-Konzert



Ein Geheimtipp war **ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS** schon lange. Auf der E3 mauseierte sich Activisions Baby zu einem der Messehöhepunkte.

**EGO-SHOOTER** Am E3-Stand von Activision herrschte pure Begeisterung: Dank id Software's neuer so genannter Megatexture-Technologie verwöhnen hochdetaillierte Außenwelten und Effektoriengien die Augen der Masse. Vor allem die feinen Licht- und Schatteneffekte verliehen den ausladenden Umgebungen von *Enemy Territory: Quake Wars* eine lebendige

Atmosphäre. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert, muss es auch nicht, schließlich ist das einfachste oft das beste. In der Online-Ballerei übernimmt eine Partei die Streitkräfte der GDF, die andere versucht mit den außerirdischen Strogg die Erde zu unterjochen. Dabei sollen insgesamt bis zu 24 Spieler ihren Spaß haben. Bedenkt man, dass es neben etlichen Waffen auch Fahrzeuge und Raumgleiter gibt, scheint das Vergnügen garantiert. *Quake Wars* kommt im September.

Info: [www.enemyterritory.com](http://www.enemyterritory.com)

Ralph Wulter

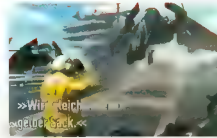
# LIES MICH!

## Crysis

**Ego-Shooter** Technisch gehörte der Nachfolger von *Far Cry* zu den Sahneschnitten der Messe. Zwei Videos

gesichtet, zwei kleine Levels spielbar. Alles im grünen Bereich bei Crytek. Als Jake Dunn, Mitglied einer US-Spezialeinheit, untersuchen Sie merkwürdige Ereignisse auf einer – wunderschönen – Pazifik-Insel. Die Koreaner und Chinesen mischen mit, Aliens auch. Letztere können auch mal groß wie ein Haus sein. Nahkampf, Baller-Action, Spitzen-KI: Das wird was, klar. Vermutlich im November zucken Sie in *Crysis* die virtuellen Waffen. (CB)

Info: [www.crysis-game.com](http://www.crysis-game.com)



## Shadowrun

**Mehrspieler-Shooter** Das ist ja mal spannend! Endzeit-Rollenspiel-

Lizenz, schnelle Baller-Action, zwei Teams, klassisches Capture-the-Flag-Prinzip – das alles will *Shadowrun* von Microsoft im Winter bieten. In actionlastigen Schlachten kloppen sich Menschen und Elfen mit Bosewichtern mittels Schwertern sowie modernen Waffen und ausstaffiert mit Spezial-Fähigkeiten. Wer gut ist, bekommt virtuelle Kohle, womit er seine Ausrüstung weiter verbessert. Die Schlachten finden online auf Servern statt. Angeblich sollen wir PC-Zocker uns sogar mit Xbox-360-Nutzern messen können. (CB)

Info: <http://usa.suda.com>



## Timeshift

**Ego-Shooter** Die US-Regierung schickt Michael Swift, Ex-

Kampfpilot, auf eine Zeitreise. Als er zurückkehrt, ist nichts wie es war. Die USA existiert nicht mehr, überall herrscht Endzeit-Chaos, ein übles Regime hat die Macht übernommen. Blöd: Swift ist der Einzige, der weiß, wie man Zeit manipuliert. Er jagt also ab sofort die habe Welt, die er natürlich retten soll. Dazu ballert er, dass die Rohre glühen, nutzt klassische Bullet Time, frisiert Kämpfe kurz sogar komplett ein und spult die Zeit zurück. *Timeshift* sieht schon sehr ordentlich aus und erscheint im Oktober. (CB)

Info: [www.vgabames.com](http://www.vgabames.com)



# 100 Anschläge pro Minute



Mit **ALLIANCE: THE SILENT WAR** holen Sie sich nicht nur den Kampf gegen den Terrorismus auf den PC. Hier erwarten Sie fast alle Krisen-

gebiete des letzten Jahrhunderts. **EGO-SHOOTER** | Überraschungen sind immer wieder schön. Das gilt auch für *Alliance: The Silent War* vom bislang nicht groß in Erscheinung getretenen Entwicklerteam Windward Mark Interactive zu. In einem knackigen E3-Video, welches Sie übrigens auf der angegebenen Webseite finden, lassen die Herren nach Strich und Faden die Fetzen fliegen. In einer fernöstlichen Stadt nehmen Sie mit der AK-47 einen Marktplatz auseinander. Dabei sausen Vasen und Regale physikalisch korrekt durch die Luft. Das Arsenal reicht von Wummen des Zweiten Weltkriegs hin zur modernsten Bleispritze. Insgesamt soll es über 200 Original-Waffen und die bekanntesten Kriegsschauplätze des 20. Jahrhunderts geben. Verlag und Erscheinungsdatum stehen noch nicht fest.

Ralph Wulter

Info: [www.alliancethegame.com](http://www.alliancethegame.com)

## TOP 10 DEUTSCHLAND

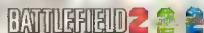
RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTEILBER
1	▲	NEU	Guild Wars: Factions	Flashpoint
2	▲	NEU	FIFA Fußball-WM 2006	EA
3	▲	NEU	Ghost Recon: Advanced Warfighter	EA
4	■	4	World of Warcraft	Vivendi
5	▼	2	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2
6	■	NEU	SpellForce 2: Shadow Wars	Deep Silver
7	▼	1	DHQR: Die Schlacht um Mittelalte 2	EA
8	■	10	Counter-Strike Source	Vivendi
9	▲	NEU	Tomb Raider: Legend	Edios
10	▲	NEU	Battlefield 2	EA

Quelle: SATURN

## VIELEN DANK, LIEBE BATTLEFIELD-COMMUNITY!

ELECTRONIC ARTS, COMMUNITYTEAM.DE, BF-NEWS.DE UND F7C-NETWORK.COM MÖCHTEN AN DIESER STELLE ALLEN GÄSTEN, DIE DIESEN EVENT ERST ERMÖGLICHTEN, DANK SAGEN:

- AN ALLE GAMER FÜR IHRE GEDULD, IHRE TREUE UND IHREN SPASS
- AN ALLE ORGANISATOREN FÜR IHRE AUSDAUER, GEDULD UND IHREN EINSATZ
- AN ALLE BETEILIGTEN DES MOD-MEETINGS, AN DAS TEAM OPK UND DAS TEAM BF1918
- EIN SPEZIELLER DANK GEHT AN UNSERE FREUNDE AUS POLEN UND AN DICE



DIE OFFIZIELLE BATTLEFIELD LAN-PARTY 28.4.-30.4.06

EA powered by communityteam.de



# Lord Extra!



»Moin, nicht mehr in den Hölle-Graben«

Die Minions erinnern ein wenig an die Fäulmonster namens Gremloins. Die Minions Vöckler tun angeblich alles, was Sie wollen.

Dass Helden von damals sich ganz schön verändern können, belegt nicht nur Joschka Fischer. In **OVERLORD** machen sie gleich sieben solcher Ex-Weltenretter platt.

**ACTION-ROLLENSPIEL** | Die Age of Wonders-Macher haben offensichtlich genug vom Aufbau-Strategie-Rollenspielkram und liefern mal was ganz anderes. In *Overlord* übernehmen Sie die Rolle eines Typen, den unterwürfige Wichtelwesen (Minions) für den Overlord – den Superführer – halten. Diese

Viecher tun alles, was Sie wollen, dienen als Sklaven und Armee gleichermaßen. Sie stehlen, kämpfen, zerstören auf Ihr Kommando und unterstützen Sie bei Ihrem Ziel, sieben ehemalige Helden auszuraubieren. Während man in anderen Spielen gut oder böse sein kann, geht es in *Overlord* wohl eher darum: Wollen Sie nur ein bisschen fies oder eine echte Mega-Drecksau sein? Nähere Details folgen, erscheinen soll das Spiel im Sommer 2007.

Amel Isclurk

Info: [www.triumphstudios.com](http://www.triumphstudios.com)

## Blinder Gehorsam!

Nicht nur in *Overlord* tun Untergebene alles, was der Anführer verlangt. Bei uns ist das auch so!

### Erzwungenes Eheglück



Der Chef zwang die Kollegen Wellner und Isclurk zur Heirat. Durch die daraus resultierende Steuer-Ersparnis kann er noch mehr Kohle aus den beiden Klapptaschen pressen, da er deren Gehälter einsackt.

### Zerstörer der Liebe



Als Fränkel den Chef in Sachen Liebe um Rat bat, kam es zur Katastrophe. Bigges Tipp: „Die Alte hast du ganz schnell in der Tasche. Einfach an die Hupen grapschen!“ Fränkel lag drei Wochen im Koma.

### Russisches Reittier



Da der Chef kontinuierlich verfortet, fällt ihm das Laufen immer schwerer. Da muss sich ganz schnell was ändern! Diät? Fehlanzeige! Stattdessen lässt er sich vom Volontär überallhin huckepack tragen.

Anzeige



## Die Römer mit revolutionär einfacher Benutzerführung

Mit *Die Römer* hat Publisher CDV einen genialen Aufbaustrategiehit in der Mache. Als römischer Statthalter bauen Sie aus kleinen Siedlungen große Metropolen, die Rom zur Ehre gereichen.

Mit einem revolutionär einfachen Menü kommen auch Einsteiger zu höchsten Ehren im römischen Senat. Das komplette Spiel lässt sich dank dieser Steuerung intuitiv mit nur einer Hand bedienen.

*Die Römer* erscheint am 14. Juni 2006.

Mehr Infos unter [www.die-roemer.com](http://www.die-roemer.com)



# DER HINTERM TEICH MOTZT

HEINRICH LENHARDTS MESSEBEOBACHTUNGEN ZWISCHEN WII UND WINDOWS



»Vertikasse Freudenjäger nicht mal acht!«

Drei merkwürdige Tage im Mai, 60.000 Fachbesucher waren dabei.

## E3 der Schrulligkeiten

Unser Lukas war noch eine E3-Jungfrau. Vor dem ersten Messetag nahm ich ihn beiseite und erzählte von der rauhen alten Zeit. Damals, als es im Hotel noch kein Wireless Internet gab und leichtgeschürzte Standluder horngebeutelten Jungredakteuren ungestraft den Kopf verdrehten. Dieses Jahr waren die Veranstalter der jährlichen Spielefachmesse in Los Angeles sehr um Korrektheit bemüht. Für zu leicht geschütztes Standpersonal drohten ebenso Strafzettel wie bei Ruhestörung. 5.000 Dollar sollte NC Soft für das Überschießen des genehmigten Lärmpegels bleichen. Argwöhnisch blickten die Online-Rollenspielerexperten zum Nachbarstand von Sega: Bei den Igeikschern sollen Leute mit Dezibelmessern gelauert und gepöpst haben, moierte NC Softs Vizepräsident Fred Schmidt. Aber die E3 beschäftigte sich nicht nur mit Zucht und Ordnung. Angesichts neuer Videospielsysteme von Sony und Nintendo hatte man sich Wunderdinge von der

diesjährigen Veranstaltung versprochen. Aber die teure Playstation 3 mag als Blu-Ray-Player für irgendwen irgendwie sinnvoll sein, die ersten gezeigten Spiele ernteten aber viel Gähnen und Achselzucken. Nintendos Wii stemmt sich indes nicht nur mit einem surreal schrägen Namen gegen den Trend: Die Marioisten pfeifen auf große Grafik-Fortschritte und setzen auf den unorthodoxen Charme eines bewegungs sensitiven Fernbedienungs-Controllers – eine Rechnung, die den langen Schlangen am Nintendo-Stand nach zu urteilen sogar aufgehen könnte. Besser als erwartet war die Stimmung im PC-Lager: Dass Microsoft im andauernden Xbox-Taumel das Thema „Gaming for Windows“ diesmal so stark betonte, geschah sicher mit dem Hintergedanken an kommende Windows-Vista-Verkäufe. Die gemeinsame Online-Klammer „Live“ schadet jedenfalls nicht, um Entwicklern beider Plattformen schmackhaft zu machen. Einige der Xbox-360-Spieleankündigungen (*Grand Theft Auto 4*, *Gears of War*) könnte ich mir auch auf einem PC lecker vorstellen.



**BENZIN IM BLUT?  
DANN MACH MIT UND WERDE  
MOST WANTED!**

**WILKINSON**  
**SWORD**

**CUP**

NEED FOR SPEED  
MOST WANTED

Wenn du auf schnelle Autos, schöne Mädels und wilde Verfolgungsjagden stehst, dann stell dich der Herausforderung mit Wilkinson im spektakulärsten Renn-Cup aller Zeiten.

Bewerte im Spiel Need For Speed: Most Wanted, was du drauf hast. Und gewinne einen von über 100 coolen Preisen sowie als Hauptgewinn eine Reise zur Tokyo Game Show.

**www.wilkinson-cup.de**

supported by







Eine Truppe mit Luftunterstützung befindet sich auf dem Weg zum Gegner.

»Wird von Sicherheitskräften bewacht: Treffen von Heli-Kopter und Heli-Berry.«

## Kalt gemacht!

In **BATTLEFIELD 2142** kämpfen Sie nach einer neuen Eiszeit unter anderem gegen riesige Mechs. Die Schlachten haben uns auf der Spielemesse überzeugt.

**BATTLEFIELD 2** In einem Sciencefiction-Szenario streiten Sie erneut mit bis zu 64 Spielern in Teams um Flaggenpunkte. Neu sind futuristische Wummen wie EMP-Granaten, die die Elektronik der frischen Fahrzeuge wie riesiger Mechs, Panzer und Raumgleiter lahm legen. Auf der E3 durften wir erstmals im neuen Titan-Modus gegen ein Team von Entwickler DICE zocken. Sie nehmen Stützpunkte am Boden ein und versuchen, das fliegende Hauptschiff der anderen Partei zu zerbröseln. Offenbar stellt uns EA im Herbst trotz ungewöhnlichem Szenario einen würdigen *Battlefield*-Erben ins Regal.

Info: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)

Mark Brehme



Aus der Ego-Perspektive schließen Sie sich durch die Straßen einer Stadt.

## Doppelschmerz

AUF DVD VIDEO

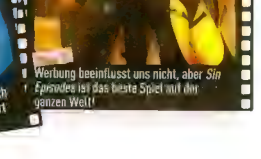
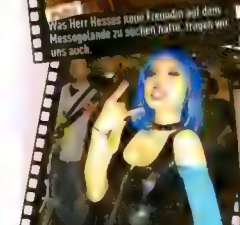
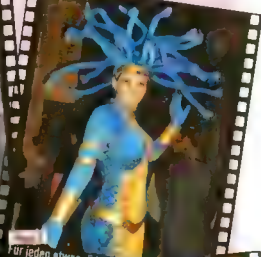
**FIELD OPS** ist sowohl 3D-Shooter als auch Echtzeit-Strategie! Ein Spiel, das Sie gleich von zwei Seiten in die Zange nimmt, wie uns die Entwickler bei einem Besuch zeigten. **EGO-SHOOTER/ECHTZEIT-STRATEGIE** | In Taktik-Shootern wie etwa *Ghost Recon: Advanced Warfighter* spielt Strategie bereits eine wichtige Rolle. Nur logisch, dass jetzt mit *Field Ops* ein echter Shooter-Strategie-Genre-Mix angekündigt ist. Im Spiel bekriegen sich US-Einheiten und Terroristen in Afghanistan, New York, Kuba und der Ukraine. Das Neue daran: Die Missionen in *Field Ops* lassen sich komplett als Ego-Shooter und als Echtzeit-Strategiespiel zocken – um alle taktischen Möglichkeiten auszuschöpfen, schalten Sie am besten immer hin und her. Entwickler Freeze Entertainment plant die Veröffentlichung für den November.

Andreas Bertits

Info: [www.fieldopsgame.com](http://www.fieldopsgame.com)

## E3-BABES Falscher Alarm!

Von wegen auf der E3 dürfen dieses Jahr keine gut aussehenden und leicht bekleideten Damen herumlaufen. Wir präsentieren Ihnen die zehn knackigsten Frauenzimmer der Messe!







**LIVING ON THE EDGE**

Videospiele Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys, Interviews, Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...

Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.



# LIES MICH!

## Brothers in Arms 3: Hell's Highway



**Taktik-Shooter** | Anfang nächsten Jahres dirigieren Sie erneut die Sergeants Matt Baker und Joe Hartsock durch den virtuellen Zweiten Weltkrieg. Diesmal geht's nach Holland, da Sie für die Operation Market Garden abkommandiert sind. Sie und Ihr Team schalten Luftabwehrstellung und MG-Nester aus, steuern zeitweise Panzer oder infiltrieren – oft schleichend – Nachschublager. Das Ganze spielt sich so wie die Vorgänger, sieht aber um Längen besser aus. Denn *Brothers in Arms 3* setzt nun auf die Unreal-Engine 3, was uns fantastische Rauch-, Licht- und Physikeffekte beschert. Außerdem soll es ein wenig actionlastiger zugehen, versicherte uns Randy Pitchford, Chef von Entwickler Gearbox. Daumen hoch!

(CB)  
Info: [www.hellshighwaygame.com](http://www.hellshighwaygame.com)

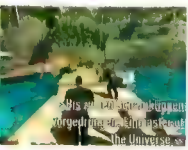


## Joint Task Force

**Echtzeit-Strategie** | Als Teil einer internationalen Friedenstruppe räumen Sie unter anderem im Irak, in Bosnien und Afghanistan

militärische Infrastruktur auf. Basen bauen Sie nicht, stattdessen sammeln Sie Knete, um neue Truppen zu rekrutieren. Zivilisten sollten Sie beschützen, dann gibt's gute Presse und Sponsoren für die *Joint Task Force*. Ihre Soldaten können bis zu vier Erfahrungsstufen aufsteigen. Das Spiel soll Ende des Jahres mehr als 20 Einzelspieler- und gut ein Dutzend Mehrspieler-Missionen bieten. Sieht gut aus!

(CB)  
Info: [www.jointtaskforce.com](http://www.jointtaskforce.com)



## El Matador

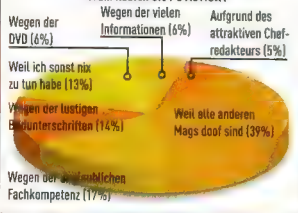
**Action** | Als Spezial-Agent mischen Sie im Shooter *El Matador* ein Drogenkartell in Kolumbien auf. Sie steuern ihren Metzelknaben aus der "Lara"-Ansicht, schauen ihm

also über die Schulter. Was Sie zu sehen bekommen ist derbe, kompromisslose Action-Kost: Sie ballern ab Juli mit über 30 Waffen los. Einen guten Eindruck hinterließen dabei die detaillierte Optik und die „Alles geht kaputt“-Physik-Spielerregeln.

(CB)  
Info: [www.elmatador.net](http://www.elmatador.net)

## SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) gefragt: Warum kaufen Sie PC ACTION?



# Der Alma nach!

Endlich rückte Vivendi die ersten Informationen zum **F.E.A.R.-Add-on EXTRACTION POINT** heraus. Die Jagd auf das böse Mädchen geht weiter.

**EGO-SHOOTER** | Während Monolith bereits an einem Nachfolger des Grusel-Shooters werkelt, zimmern die Time Gate Studios (Kohan-Reihe) eine Erweiterung für *F.E.A.R.* zusammen. Die Handlung knüpft nahtlos an die Geschichte des Hauptspiels an. Zusammen mit der namensgebenden Spezialeinheit First Encounter Assault Recon jagen Sie dem befreiten Mädchen Alma und ihren übernatürlichen Schergen hinterher. Den Schauplatz des Kampfes verlegt der Entwickler in eine zerstörte Stadt, weitere Neuerungen wie Waffen und Gegner sind ebenfalls in der Mache. Und welche Konsequenzen hat die kürzliche Übernahme von Monolith durch Warner? Zwar gehört die Handlung mitsamt der Charaktere zum geistigen Eigentum des Entwicklers, den Namen des Spiels riss sich jedoch Herausgeber Vivendi unter den Nagel. Letzterer bestätigte auf Nachfrage, dass die Entwicklung von *Extraction Point* bereits im ursprünglichen Vertrag geregelt wurde. Monolith steht den Designern von Time Gate

mit Rat und Tat zur Seite. Voraussichtlich im Herbst lehrt *F.E.A.R.* Sie erneut kräftig das Fürchten.

Alexander Frank

Info: [www.whatisfear.com](http://www.whatisfear.com)



# Das hat Perspektiven



**Mittendrin oder von oben dabei – in MAELSTROM ist beides möglich. Hier wählen Sie Seite an Seite mit den Soldaten im Dreck oder kommandieren wie gewohnt aus der Vogelperspektive.**

**ECHTZEIT-STRATEGIE** | Im Jahr 2050 kloppen sich die drei Fraktionen Ascension, Remnants und Hai-Genti um die letzten Wasserreserven. Die *Perimeter-Macher* KDV Games versprechen ein Strategie-Erlebnis der Sonderklasse, denn das so genannte Terraforming erhält im neuen Titel *Maelstrom* erneut besonderen Stellenwert. So brennen Sie beispielsweise durch einen Meteoriteneinschlag alles nieder oder rufen eine Sintflut hervor. Einige Einheiten können auch Wasser zu Eis erstarren lassen oder Tornados erschaffen, welche Gegner



verlangsamen. Besonders extrem geht es zu, wenn Sie die Kontrolle über den Wind erlangen und auf diese Weise giftige Gase direkt in die Basis des Feindes blasen. Die Optik beeindruckt: Sie zoomen bis auf Pixelgröße heran und steigen auf Wunsch direkt in die virtuellen Schlachten ein. In einigen Action-Sequenzen übernehmen Sie Fahrzeuge und steuern etwa einen Panzer aus der Vogelperspektive durch die Ruinen der Städte. Oder Sie schlüpfen in die Rolle eines Ihrer Soldaten und ballern sich mit der Truppe durch die Feinde. Trotz dieser Einlagen vergessen Sie den Ausbau Ihrer Basis besser nicht, denn nur so erhalten Sie neue Einheiten. *Maelstrom* soll im Herbst erscheinen.

Andreas Bertits

Info: [www.codemasters.de/maelstrom](http://www.codemasters.de/maelstrom)

# HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 11100 SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

\*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

[www.gemeinsam-fuer-afrika.de](http://www.gemeinsam-fuer-afrika.de)

unterstützt von  
**PC ACTION**



**GEMEINSAM FÜR AFRIKA**



# COMMANDOS STRIKE FORCE

STRIKE FIRST. STRIKE FORCE.



[www.commandosstrikeforce.com](http://www.commandosstrikeforce.com)



Commandos Strike Force © Pyro Studios SL, 2006. Developed by Pyro Studios SL. Published by Eidos 2006. Commandos and Commandos Strike Force are trademarks of Pyro Studios SL. Pyro Studios and The Pyro Studios logo are trademarks of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Entertainment Group plc. All Rights Reserved.





Konsoleros frohlocken! Sonys **PLAYSTATION 3** und Nintendos **Wii** (sprich Wiii!) konnte man auf der E3 erstmals richtig in Aktion erleben. Wir fassen zusammen ...

Info: [www.us.playstation.com/PS3](http://www.us.playstation.com/PS3)

Während die Konkurrenz technisch immer leistungsfähigere Konsolen liefert, geht Nintendo einen ganz anderen Weg. Wii (früher: Revolution) bietet im Vergleich zur Vorgänger Gamecube keinen großartigen Grafik-Sprung. Der Clou ist der Controller, der aus zwei Teilen besteht. Er registriert nicht nur den Neigungswinkel und die Entfernung zum Fernseher, sondern funkt darüber hinaus auch noch wie eine Lightgun. Sie halten das Teil also direkt auf die Glotze, um zum Beispiel Gegner in einem Shooter zu beseitigen. Ein Im Controller eingebauter Lautsprecher ist ein weiteres Novum. Wenn Sie im neuen *Zelda*-Abenteuer zum Beispiel mit dem Bogen schießen, gibt der Controller das Geräusch eines sich spannenden Bogens wieder. Wer auf solche Spielereien keinen Bock hat, stöpselt einfach die bewährten Gamecube-Controller ein und zockt weiterhin bequem im Liegen.

Abenteuerlust

Info: <http://wii.nintendo.com>

22 7/2006 PE ACTION



DIE ÄRA DER HELDEN  
STEHT BEVOR!



# SpellForce 2

SHADOW WARS

JETZT IM HANDEL ERHÄLTlich!

[WWW.SPELLFORCE2.COM](http://WWW.SPELLFORCE2.COM)



© 2006 by Ascaron Entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. SpellForce 2 ist ein Markenname von Ascaron Entertainment AG. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. SpellForce 2 ist ein Markenname von Ascaron Entertainment AG. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. SpellForce 2 ist ein Markenname von Ascaron Entertainment AG. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.





# NEUE STRATEGISCHE TIEFE NEUE HÖHEN DES RUHMS

"Kettet mich am Stuhl fest! Lasst mich nicht in die Nähe von Heroes 5! Kaum eine Minute hatte ich gespielt, schon war ich dem Kleinod hoffnungslos verfallen." - **Gamestar**

"Liebe Kollegen, nicht weiterlesen: wenn Heroes 5 da ist, werde ich 'krank'. Weil dieses Spiel süchtig macht." - **PC PowerPlay**

"Was da momentan entsteht, könnte wahrlich ein neuer Meilenstein in der (Erfolgs-) Geschichte von 'Heroes of Might & Magic' werden." - **gameswelt.de**

"Oh, oh, oh! Mit Heroes of Might & Magic 5 steht der erste große Zeittfresser 2006 an." - **4players.de**

MAI 2006





# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC



PC  
DVD  
ROM

[www.mightandmagic.com](http://www.mightandmagic.com)

NIVAL  
INTERACTIVE



UBISOFT



# VORSCHAU



»Der vierte im Bunde ging vor die Hunde.«

Ein Team aus drei Soldaten greift in einer Stadt die feindlichen Truppen an.

## Gut angelegt!

Die armen Kerle in der ersten Reihe haben in **FRONTLINES: FUELS OF WAR** wenig zu lachen – weder im Einzel- noch im Mehrspieler-Modus. 3D-SHOOTER | Immer ein Schritt nach dem anderen. Nach diesem Motto laufen die meisten 3D-Shooter ab. Ein linearer Spielablauf trägt zwar oft zu einer spannenden Geschichte bei, doch vielfach wünschen sich Zocker etwas mehr Entscheidungsfreiheit. *Frontlines: Fuel of War* von den KAOS Studios will das nächste Jahr bieten. In der Einzelspieler-Kampagne wählen Sie stets zwischen

mehreren Missionen und bestimmen so den Fortlauf der Handlung selbst. Ein wenig Rollenspiel soll auch enthalten sein, da Sie vor jedem Einsatz eine Klasse für Ihren Helden wählen und somit andere Fähigkeiten einsetzen – Beförderungen inklusive. Im Mehrspieler-Modus will der Titel Genre-König *Battlefield 2* Konkurrenz machen. Kein Wunder, werkelten die Entwickler zuvor doch an dem *Battlefield 1942*-Mod *Desert Combat*. Spannende Mehrspieler-Schlachten dürften also ganz anders sein.

Andreas Bertils

Info: [www.thq.de](http://www.thq.de)



Jürgens Flöge

Darauf abgelenkte Kreaturen können Sie in *Spore* erschaffen.

## Hingucker!

Mit **SPORE** steht ein außergewöhnliches Spiel in den Startlöchern. Züchten Sie doch, was Sie wollen.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Es gibt Spielideen, die heben sich vom Einheitsbrei so ab wie das Sahnehäubchen vom Erdbeeris. Dazu zählt eindeutig *Spore* von Will Wright (Erfinder der Kultspiele *Sim City* und *Die Sims*). In diesem Mix aus Lebenssimulation und Echtzeit-Strategie haben Sie Anfang nächsten Jahres die völlige Kontrolle über eine Spezies – von der Zellteilung bis zur Eroberung des Weltalls. Sie verhelfen Ihren Schützlingen zu einer eigenen Zivilisation, indem Sie Bauwerke und Fahrzeuge produzieren. Zocken Sie online, verbindet Sie das Spiel automatisch mit anderen Hobby-Göttern und schafft somit einen eigenen virtuellen Kosmos aus diversen Zivilisationen. Krass!

Andreas Bertils

Info: [www.spore.com](http://www.spore.com)



## BESSERWISSE

JOACHIM HESSE GEDENKT 20 JAHREN SUPER-GAU UND ZEIGT DEUTSCHLAND DEN WEG AUS DER ARBEITSLOSIGKEIT

### Sat. 1, ich drück dich! Weg ...

„Kind, spiel doch mal in deinem Zimmer und geh nicht dauernd an die frische Luft!“ – Ja, vor 20 Jahren nach dem 26. April stand die Welt für kurze Zeit Kopf. Plötzlich durfte man nicht mehr im Garten liegen, frischer Salat war Teufelszeug und beim Abendessen wurde nicht über Fußball, sondern über Bercel gesprochen. Das war Tschernobyl: Ein überlasteter Atomreaktor in der osteuropäischen Provinz gab unkontrolliert giftige Strahlung ab, die sogar Deutschland erreichte. Es war ein GAU, der so genannte „Größte anzunehmende Unfall“. Seit einigen Jahren werkelte nun das ukrainische Entwicklerteam GSC an einem Spiel namens *S.T.A.L.K.E.R.*, das in der Gegend um Tschernobyl spielt und das Unglück als Aufhänger für eine fiktive Gruselgeschichte in der Zukunft heranzieht. Das weckt die Neugier. Selbst die dem Medium „Computerspiel“ eher zurückhaltend gegenüberstehende, konservative Frankfurter Allgemeine Zeitung spendierte dem Spiel vor wenigen Wochen wohlwollend einen großen Artikel im Feuilleton. Ungewöhnlich, finden Sie? Der Meinung bin ich auch. Wir Computerspieler haben schließlich ein Image als sozial

verkrüppelte, potenzielle Atomkläufer zu verlieren. Zum Glück ist es dem Fernsehsender Sat. 1 zum 20-jährigen GAU-Jubiläum eingeleitet, das Bild wieder zurechtzurücken. Die Sprecherin der Nachrichten behauptete dort laut Augenzeugen, *S.T.A.L.K.E.R.* sei „vollkommen geschmacklos“ und die Mutanten im Spiel seien ein Gräueld gegenüber den Strahlensopfern. Hallelujah! Ich bin schon ganz betroffen. Sat. 1 zeigt Gerüchten zu Folge auch seit dem 11. September keine Filme mit Flugzeugen und Hochhäusern mehr, weil da in den Vereinigten Staaten mal ganz viele Menschen gestorben sein sollen. Gewöhnlich gut unterrichteten Quellen zufolge hat Innenminister Günther Beckstein bereits reagiert, *S.T.A.L.K.E.R.* in einer fundierten Prüfung anhand eines Screenshots als widerwärtiges „Killerspiel“ kategorisiert und für das verantwortliche Entwicklerpack die Todesstrafe beantragt. Ich bin froh, dass die Bürger in Deutschland immer eine Möglichkeit finden, sich zu beschäftigen. In Wahrheit ist Vollbeschäftigung keine Fiktion und es gibt auch keine Arbeitslosigkeit. Aber bitte haben Sie kein schlechtes Gewissen, falls Ihnen *S.T.A.L.K.E.R.* gefällt. Noch dürfen Sie sich eine eigene Meinung bilden. Falls der Titel denn jemals erscheint ...



»Kurz danach wurde der Barkeeper entlassen.«

Vollkommen geschmacklos. Dieses Bild hat nichts mit der Katastrophe von Tschernobyl gemein.



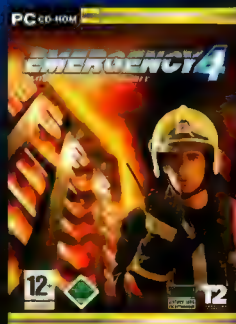
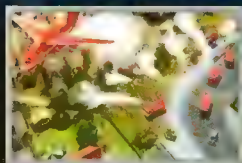


# EMERGENCY4

**GLOBAL FIGHTERS FOR LIFE**

Der Echtzeit-Strategie-Hit mit Feuerwehr, Polizei,  
Rettungsdienst und technischen Hilfskräften!

Kampagne mit 20 spannenden Missionen • Multiplayer-Spiele im Internet  
Vereinfachte Bedienung mit mehr Komfort • 45 Einsatzkräfte und Fahrzeuge  
Erweiterter Endlosspiel-Modus • Noch realistischere Brandausbreitung



[WWW.EMERGENCY4.DE](http://WWW.EMERGENCY4.DE)



© 2006 Promotion Software GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Das Sixteen Tons Entertainment Logo und das EMERGENCY 4 Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promotion Software GmbH. Take Two Interactive Software und das Take Two Logo sind Warenzeichen von Take Two Interactive Software. © 2006 Trinity GmbH. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Eintraglich von Sixteen Tons Entertainment. Veröffentlichung durch Take Two Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Innovationen und Druckfehler vorbehalten.



Die dreibeinigen Dark Walker im Hintergrund heizen den fliehenden Axon-Kriegern mächtig ein.

»UT 2007: Er will es. Sie will es. Bruce Willis.«

# Ein Grund zum Strahlen!

**Es ist schnell wie ein 15-Jähriger beim Sex. Und farbenprächtiger als ein bunter Hund. UNREAL TOURNAMENT 2007 kommt, klar. Auf der E3 gab's endlich wieder frische Infos.**

Es wird dieser Tage wie immer sein: Fußballmillionäre wälzen sich mit weinerlich schmerzverzerrten Gesichtern auf dem WM-Rasen, nur weil Gegenspieler ihnen mit den Stollen ein bisschen den Oberschenkel aufgeschlitzt haben. Alles Weicheier, diese Balltreter! Dabei zeichnet die futuristische

Unreal Tournament-Reihe doch seit mittlerweile über sechs Jahren ein hübsches Bild, wie Sport aussehen könnte. Statt mit einer Leder- schießen die Athleten mit Bleikugeln. Oder Raketen. Oder Energiestrahlen. Und Schiedsrichter stünden eh nur im Weg rum, deshalb gibt's die erst gar nicht. Die Erwartungen an die Version 2007 sind groß. Weil UT ein Phänomen ist. Fans der Serie würden ihr Lieblingsspiel vermutlich heiraten, wenn es eine Mumu hätte. Allerdings: Erst Anfang

des nächsten Jahres wollen die Jungs von Epic Games ihre Jünger mit der nächsten Episode des Mehrspieler-Shooters beglücken. Dafür versprechen sie selbstbewusst ein Werk, das die besten Eigenschaften aller bisherigen Teile vereint.

## VORSICHTIG VERBESSERT

Am Grundprinzip ändert sich nichts und die Entwickler wissen, dass sie gut daran tun. Sie kämen wegen der überkritischen Fangemeinde wahrscheinlich nicht unter Kreuzi-

gung davon, sollte etwas schief gehen. Trotzdem erwartet uns beim Gameplay eine Neuerung, und zwar in Form des Spielmodus „Warfare“ (Englisch für „Kriegsführung“). Der stellt eine Mischung aus den bekannten Modi „Onslaught“ und „Assault“ dar. Beteiligt sind Vehikel und Infanteristen bei maximal 32 Spielern. Von Battlefield 2 abgucken gibt es zudem Commander, die für die Koordination der Truppen verantwortlich zeichnen. Warfare-Karten sind asymmetrisch

**NEWS-TICKER** +++ Von Funcoms *Age of Conan: Hyborian Adventures* gab's auf der E3 erstmals ein Gameplay-Video. Das düstere Online-Rollenspiel erscheint im vierten Quartal 2006, hinterließ einen guten Eindruck und wird auch einzeln im Offline-Modus spielbar sein. +++ *The War Chiefs*, das erste Add-on zu *Age of Empires 3* kommt im Herbst mit drei weiteren spielbaren Indianerstämmen samt Zusatzkampagne. +++ Online-Rollenspiele aller Orten, ganz vorn dabei: Entwickler NCSoft. Viel versprechend: *Aion*, mit klassischem Fantasy-Setting und Top-Grafik dank aktueller Cry-Engine (*Far Cry*, *Crysis*). Erscheinungstermin: Ende 2006. +++ Fast still war es um



## Das ist ja ganz was Neues!

Detaillierter geht's kaum noch: Die Charaktere sehen atemberaubend gut aus.

Damit Sie PC ACTION auch mal schnell auf Toilette lesen können, liefern wir hier die zehn wichtigsten bekannten Neuerungen der kommenden Unreal Tournament-Generation auf einen Blick. Wir sind so nett, es ist beinahe unerträglich.

1. Modus Warfare, eine kampagnenorientierte Mischung aus den bekannten Modi Onslaught und Assault
2. Zusätzliche Vehikel, unter anderem die Dark Walker der Necris-Rasse, die an die marsianischen Kampfkolosse im Film *Krieg der Welten* erinnern
3. Verbesserte Grafik dank der Unreal-Engine 3, die unter anderem fantastisch detaillierte Charaktere ermöglicht
4. Neue Karten, unter anderem DM-Carbonate, ein düsterer Liandri-Fabrikkomplex
5. Neues Punkte- und Ranglisten-System, wodurch Spieler schnell Konkurrenten ihres

»Hattegriffe für mehr Pressdruck: Designer-Toilette von Persche.«

Fähigkeitslevels finden sollen

Neu: Das Viper-Dike der Necris

6. Neue Extras wie das Hoverboard, ein futuristisches Schwebeskatteboard,

mit dem Spieler schnell über die Karten reisen können

7. Tuning und Optimierung der bekannten Vehikel

8. Überarbeitete Waffen

9. Erweiterter Einzelspieler-Modus mit richtiger Kampagne samt Storyelementen

10. Überarbeitete künstliche Intelligenz, unter anderem sollen Bots auf Sprache reagieren und sogar antworten

und die zwei konkurrierenden Teams haben unterschiedliche Missionsziele. So soll eines beispielsweise ein Objekt zerstören, während die andere Gruppe die Rolle der Verteidiger übernimmt. Im Lauf der Zeit schalten die Spieler weitere Aufträge frei. Warfare spielt sich ohnehin wie eine Kampagne, weil mehrere Maps miteinander verbunden sind. Was ein Team auf einer Karte erreicht hat, wirkt sich gegebenenfalls auf die nächste aus. Beispiel: In einem Level gilt es, eine be-

stimmte Technologie zu finden. Je nachdem wie die Suche ausgeht, entscheidet sich, welche Art von Fahrzeug im nächsten Abschnitt verfügbar ist. An den Start gehen im Warfare-Modus auch die neuen, so genannten Hoverboards. Das sind schwebende Skateboards, die unweigerlich an den Film *Zurück in die Zukunft 2* erinnern. Jeder Spieler hat eines bei sich. Nützlich sind die Dinger, wenn Sie sich weit abseits des Geschehens befinden und kein Fahrzeug in der Nähe ist. Ihr Recke

schwingt sich kurzerhand auf sein Brett und saust wie der Blitz zum nächsten Gefecht. Wer die Möglichkeit hat, kann sich auch hinten an ein Fahrzeug hängen. Der Nachteil ist, dass Sie keine Waffe einsetzen können, sobald Sie das Board benutzen.

### GUTE FAHRT!

Während von Assault die Missionsstruktur in Warfare einfließt, werden von Onslaught der Kampf um die Kontroll-

Alan Wake, dem E3-Action-Überlieferer des letzten Jahres. Ein neues Video, ein paar Landschaftsbilder, das war's. Top-News: Microsoft veröffentlicht das Spiel – allerdings nicht vor 2007. In zwei Monaten winken frische Informationen. Warten wir halt darauf. +++ Unter Wasser verfrachtet Sie im Herbst *Battle for Atlantis*, ein Echtzeit-Strategiespiel von Play Ten. Ende des Jahres sollen spritzige Schlachten winken. +++ Und noch ein Trend: Piratenspiele kommen wieder! Eines davon ist *Black Buccaneer* von 10tacle, ein düsteres Horror-Abenteuer mit actionlastigem Sabelrasseln. Schon im Sommer stechen Sie in See. +++





»Aus der Disco lassen  
sich immer nur hasstübe  
Weiber abschleppen.«

Praktisch: Mit Hoverboards wie aus Zorück-  
in die Zukunft 2 können Sie sich an Vehikel  
hängen und sich ziehen lassen

punkte und vor allem die Fahrzeuge übernommen. Es kommen neun Vehikel dazu. Die kamen während der Spielmesse E3 in Los Angeles bereits zu sehen. Am beeindruckendsten sind aus unserer Sicht die riesigen Dark Walker der Necris, die wie die marsianischen Kampfmaschinen aus dem Film *Krieg der Welten* auf drei Teleskop-Beinen durch die Landschaft stapfen. In diesen Kolossen nehmen zwei Spieler Platz. Einer steuert den Walker und der andere bedient das

todbringende Strahlen-Geschütz. Aber auch die Axon rüsten auf. Der Paladin-Panzer präsentiert sich als mächtiges Fahrzeug mit vier Räderpaaren und ist vorwiegend bei Begleit- und Schutz-Missionen im Einsatz. Auf seinem drehbaren Geschützturm befindet sich zwar eine Feuerwaffe – die aber gerät eigentlich zur Nebensache. Viel cooler ist der schwenkbare, Beschuss absorbierende Energieschild. Der würde einem Peter Dinklage bei seinen Konzerten auch helfen.

Doch zurück zum Thema: Cica-da heißt ein neuer, sehr flinker Flieger. Er verschießt ganze Raketen Schwärme. Haben Sie erstmal einen Gegner in der automatischen Zielerfassung, treffen Sie diesen auch, selbst wenn Sie in eine andere Richtung schauen. Natürlich gibt es eine Menge neuer Karten und die bekannten Waffen und Vehikel erfahren alle eine Überarbeitung. Hinsichtlich der Optik hat sich ebenfalls einiges getan. Die Charaktere in UT 2007 sehen einfach superdetailliert

aus, wie unsere Screenshots beweisen. Doch was vielleicht noch interessanter ist, besonders für Neueinsteiger: Dank eines neuen Punkte- und Ranglistensystems sollen Spieler sehr viel schneller und komfortabler andere Zocker mit ähnlichen Fähigkeiten finden. Bislang war es oft so, dass gerade blutige Anfänger auf Servern landeten, wo sie nur als Kanonenfutter dienten. „Eins unserer größten Ziele war es, die Lücke zwischen richtig guten Spielern und

## BATTLEFIELD 2142? ENEMY TERRITORY? WIR HABEN UNS VON DER KONKURRENZ ADT

Bei Epic Games einen Interviewtermin zu kriegen, ist ähnlich einfach wie einen Rosamunde-Pitcher-Roman zu lesen, ohne bleibende Schäden davonzutragen. Lukas Ciszewski hat es trotzdem geschafft – den Termin zu kriegen natürlich.

auch sehr gut, doch der Großteil der Unreal-Gemeinde ist nun mal mit der PC-Version aufgewachsen. Der PC-Zocker hat definitiv die beste Kontrolle mit Maus und Tastatur.

**PC ACTION** Habt ihr euch auf der E3 eure Konkurrenten Battlefield 2 und Enemy Territory: Quake Wars angeschaut?

**STEVE FOLGE** Natürlich! Beide Titel sind sehr interessant und wir treuen uns auf Battlefield 2142 und Enemy Territory. Wir haben sehr starke Konkurrenten. Aber wir haben in den vergangenen Jahren auch gelernt, locker mit Konkurrenz umzugehen. Um nur ein witziges Beispiel zu nennen: Wir haben in unseren Studios in North Carolina ein altes Magazin-Titelbild hangen. Es bezieht sich auf den Zweikampf zwischen dem ersten Unreal Tournament

und Valves Team Fortress 2. Wie ihr sicher wisst, ist Team Fortress 2 bis heute nicht erschienen. Deshalb machen wir uns auch diesmal nur wenig Sorgen. Wir verlassen uns auf unsere Erfahrung und stecken viel Arbeit in UT 2007, um ein bestmögliches Produkt abzuliefern. Trotzdem finde ich, dass es eine größere Konkurrenz zwischen Battlefield 2142 und Enemy Territory gibt. Wir haben nämlich den wohl schnellsten Spielverlauf und haben uns allein dadurch ein wenig von den anderen Titeln ab.

**PC ACTION** ...

**STEVE FOLGE** Das fängt schon beim Einzelspieler-Modus an. Wir bieten sehr viel für Zocker, die nicht ständig im Internet spielen möchten oder können.

Und wir entwickeln sehr intelligente Bots, die mit dem Spieler sogar kommunizieren und chatten. Zudem haben wir abermals die Auswahl an Fahrzeugen vergrößert. Vor allem das erweiterte Waffenarsenal macht den Spielverlauf so besonders. Außerdem erhoffen wir uns viel vom Warfare-Spielermodus, dem geistigen Nachfolger von Assault. Der Schlüssel zum Erfolg von UT 2007 ist unsere jahrelange Erfahrung und die riesige Fangemeinde.

**PC ACTION** ...

**STEVE FOLGE** Das Design dieser Riesen stand schon längst fest, als wir sie plötzlich im Film erblickten. Wir dachten uns nur: Na toll! Jetzt denkt jeder, wir hatten uns am Film bedient. So war es aber nicht.



**PC ACTION** Wieso sollte jemand, der sowohl PC als auch Konsole besitzt, zur PC-Fassung greifen?

**STEVE FOLGE** Es gibt zwar kleinere Unterschiede, was den Spielinhalt anbelangt, doch im Großen kommt es ganz darauf an, auf welche Art der Bedienung man steht. Die Controller-Steuerung ist zwar

+++ Nächster Trend: Rom rockt. Gleich drei Titel befassen sich als Aufbau-Strategiespiel mit der antiken Metropole Caesar 4 ist einer der Klassiker. Entwickelt von Tilted Mill, einer Nachfolge-Entwicklerschmiede von Impressions, halten Sie im September vor allem Bürger bei Laune, damit Ihre Stadt brav wächst. Nett! Um ziemlich das Gleiche geht es in Civ City: Rome, das dank einer Kooperation von Firaxis (Civilization) und den Fire Fly Studios (Stronghold) entsteht. Auch nett! Ob Sie drauf stehen, können Sie ab Juni mit Die Römer von CDV bereits ausprobieren. Nett zum Dritten! +++ Es dauert nicht mehr lange – genauer bis zum 6. Juni – bis mit dem





Dieser Level glänzt mit feiner asiatischer Architektur.

»Keine Sorge, liebe Leser, es kommt nicht auf die Größe an (Alles ab 28 Zentimeter) ist vollkommen in Ordnung.«

Der riesige Leviathan-Panzer hat vier Geschütze, die unabhängig voneinander steuert sind.

Neulingen zu schließen“, sagt Produzent Jeff Morrison. UT wird also „Noob“-freundlich, um es in der Szenensprache auszudrücken.

#### BABELNDE BOTS

Freunde zu haben, die mit einem UT 2007 zocken, ist natürlich spitze. PC ACTION-Redakteur Ralph Wolner kommt trotzdem auf seine Kosten: Denn bei Bedarf warten, wie schon in den Vorgängern üblich, computergesteuerte Charaktere auf ihren

Einsatz. Ohnehin bietet der Titel laut Morris mehr für Solisten: „Der Einzelspieler soll sich stärker wie der Mehrspielerpart anfühlen.“ Unter anderem ist die Rede davon, dass der bekannte Turnier-Modus stärker als Kampagne und mit Storyelementen gefüttert wird. Ferner wollen die Programmierer die künstliche Intelligenz der Bots weiter verbessern. So soll es dank des erweiterten Voice-Systems unter anderem möglich sein, sie wie menschliche Partner per

Mikro konkret zu befehlen. Quellen im Internet berichteten, man dürfe den Bots etwa mit einem „Scharfschütze auf dem Turm, hol ihn dir!“ Beine machen. Angeblich antworten die Typen sogar. Auf die Frage „Ist jemand in der Höhle dort?“ erwidern sie dann beispielsweise „Nein, die Höhle ist leer.“ Ob die weiblichen Akteure wie im echten Leben mehr quasseln als die männlichen, ist bislang allerdings noch nicht bekannt. Harald Frankel

Info: [www.unrealtournament2007.com](http://www.unrealtournament2007.com)



Der überarbeitete Buggy verschießt neuerdings Raketen. Außerdem können Sie ihn sprengen und so mehreren Feinden schaden.

»Chewbacca Lieblingstanz: Buggy Wookie.«

#### Unreal Tournament 2007

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Epic Games/Midway
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	2007
VERGLEICHBAR	Quake 4

HARALD FRÄNKEL



Crysis und Unreal Tournament 2007 waren für mich die Carmen Electra und Jessica Alba der E3. Doch all die UT-Sektenmitglieder da draußen dürfen sich nicht nur über die Optik freuen, sondern auch über einen spielerisch würdigen Nachfolger. Der bietet viele kleine, feine Neuheiten, wirft aber das Vertraute und Liebgewonnene nicht über Bord. Dass der Titel in L.A. an einem System mit vier(!) GeForce-7800-GTX-Karten lief, muss Sie nicht schrecken: Es ist immer so, dass Entwickler bis zur Erscheinungstag Feintuning betreiben.

abgedrehten Cars von THQ das Spiel zum neuesten Pixar-Kinofilm (Toy Story, Findet Nemo) erscheint. Der Titel ist eine Mischung aus Rennspiel und Action-Adventure. Witzig! +++ Fett: Chrome 2 von Techland entpuppte sich als ambitionierter Ego-Shooter mit Sciencefiction-Story und Edelektrol. Ende des Jahres ballern Sie – auch in riesigen Online-Arenen. +++ Noch 2006 bringt In-House den kooperativen Shooter Monster Madness auf den Markt. +++

It's time to play  
Das Multiplayer-Portal



Einfache Bedienung für Gameserver-Zahler nur wenn das Spiel läuft alle Top Games Kostenlose Spielfeldwechsel Traffic inklusive Click and Play ab 60 sec zum fertigen Server Integriertes Clanmanagement Superschnell Lagfrei direkte Anbindung Server ohne Sicherheitsrisiko

#### 1. SUPER GÜNSTIG!

ZAHLE TAGESGENAU nur an den TAGEN, an denen DU AUCH SPIELST

Claver sein, Geld sparen – viel Geld

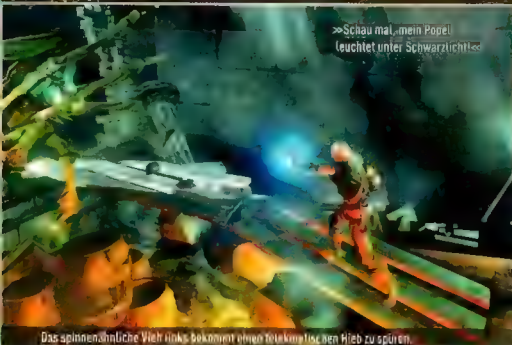
ab 0,39€/Tag

www.xql.net  
PC ACTION 7/2006 31





David gegen Goliath: Der Hexer (links) attackiert einen Riesen.



Das spinnenobliche Weh links bekommt einen fantastischen Hieb zu spüren.



Wie in Rollenspielen üblich quatscht der Spieler regelmäßig mit anderen Charakteren.

# Auf Schnitt und Tritt

AUF DVD  
VIDEO

**THE WITCHER** soll ein Rollenspiel für Erwachsene werden. Also, liebe Moralapostel: Bitte gehen Sie weiter, hier gibt es nichts zu sehen!

Die Welt von *The Witcher* (Der Hexer) ist „eine Welt voll Gewalt und Anstößigkeiten“, sagen die Entwickler. Bei diesem Spiel suchen Sie sich schon mal eine Bettgespielin wie die Bordsteinschwalbe auf der rechten Seite, beschließen während des Würfelspiels in einer Kneipe, hauen anderen Typen bei Wettbewerben in *Fight Club*-Manier die Pixelbirne blutig oder saufen mit einem Typen, weil Sie ihm Informationen entlocken wollen.

Doch *The Witcher* soll noch mehr sein – „die moderne Version eines klassischen, storybasierten Rollenspiels mit dynamischen und taktisch tiefgängigen Echtzeitkämpfen“, erklärt Michał Kiciński, der Chef der Warschauer Spieleschmiede CD Projekt. Schon bei der Hintergrundgeschichte klotzen die Macher: Das Spiel ist in der Fantasie-Welt des polnischen Bestseller-Autors Andrzej Sapkowski angesiedelt. Seine Romane, die sich um den Hexer Geralt von Rivien drehen, sind auch in Deutschland bekannt. Der „Weiße Wolf“, wie der Held ebenfalls genannt wird, gilt als professioneller Monster-

schlächter und zieht durchs Land, um mit seinem Schwert gegen Bezahlung allerlei Fabelwesen zu häckseln und zu verzaubern. Exakt diese Rolle übernimmt der Computerspieler, und zwar aus der Perspektive von schräg oben.

## LIEBE AUF DEN ERSTEN KLICK?

Durch das Abenteuer scheuchen Sie Geralt wie bei Echtzeit-Strategiespielen per Maus in Point-und-Klick-Manier. Die Kombination aus Tastatur und Maus funktioniert ebenso. Um Genrefanatiker richtig geil zu machen, erwartet diese sage und schreibe eine Auswahl von über 250 Fertigkeiten, die

Geralt verinnerlichen darf. Doch keine Panik, der Titel soll nicht zur staubtrockenen Excel-Verwaltung mutieren. Alle Fortschritte spiegeln sich gleich sichtbar wider. Kiciński: „Du setzt darauf, bei Glücksspielen zu betrügen? Probier' es in der nächsten Taverne aus! Der Held soll Pfeile ablenken, aus dem Sprung angreifen oder geschickt ausweichen können? Schau dir diese Manöver während des nächsten Kampfes an!“ Eine wichtige Rolle spielt Magie. Geralt trägt nicht nur das in den Büchern erwähnte Medaillon, das ihn vor Gefahren warnt. Er setzt auch die fünf bekannten Spezial-Zau-

**NEWS-TICKER** +++ Er rast weiter! Colin McRae 07 lässt Sie erneut auf Schotterpisten los. Codemasters klemmt Sie 2007 wieder in Cockpits von Rallye-Wagen. +++ Alles im Lot bei *Dark Messiah of Might and Magic*: Erstmals richtig spielbar, sehr atmosphärisch und optisch beeindruckend präsentierte sich das Action-Rollenspiel von Ubisoft auf der Messe. Sieht gut aus für eine Veröffentlichung im September. +++ *Dungeon Runners* von NCSoft ist – natürlich – ein weiteres Online-Rollenspiel im Fantasy-Gewand. Interessant: So wie *Guild Wars* Factions kostet die Online-Zeit keinen Monatsbeitrag. Bezahlen soll erst, wer besondere Gebiete erkunden will. Offline im



## „STORY UND KAMPF SIND DIE HERZSTÜCKE“

Wir erzählten Michał Kiciński, dem Chef der Warschauer Firma CD Projekt, zunächst einen fiesen Polenwitz. Es zeigte sich, dass er Spaß versteht. Damit hatte er sich für ein PC ACTION-Interview qualifiziert.

**PC ACTION** Wie ist der Schriftsteller Andrzej Sapkowski an *The Witcher* beteiligt? Hoffentlich gibt er nicht nur seinen Namen her und kassiert nur das ganze Geld wie unser fiktionaler Chef-Redakteur

**MICHAŁ KICIŃSKI** Andrzej Sapkowski ist nicht direkt in die Entwicklung involviert. Aber natürlich nahm er den Entwurf für den Haupt-Plot ab und wir fragen ständig nach, um sicher zu gehen, dass die Story perfekt ist und von ihm erdachten Universum und den Charakteren passt. Wir legen ihm auch die finale Fassung der Geschichte vor, damit er sie kommentiert und sein Okay gibt.

**PC ACTION** Jeder zockt derzeit *Oblivion*. Wischt *The Witcher* dem 1. den Boden auf?

**MICHAŁ KICIŃSKI** Es wird mindestens zwei Bereiche in *The Witcher* geben – die Story und das Kampfsystem –, die klar machen, dass *Oblivion* nicht perfekt ist. Wir möchten jetzt aber keine großen Reden schwingen und behaupten, unser Spiel werde besser. Story und Kampf stellen bei uns definitiv die Herzküste dar. Wir sind sicher, dass die besser sind als in den meisten anderen Rollenspielen. Es geht jedoch nicht zwingend um besser oder schlechter, unsere Philosophie ist einfach eine andere. Wir konzentrieren uns auf Qualität, *Oblivion* auf Quantität. In unserem Titel verkörpert der eine einzigartigen, legendären Helden. Bei *Oblivion* kannst du eine Menge unterschiedlicher Charaktere kreieren, aber keiner besitzt eine derart reichhaltige Vergangenheit, einzigartige Fähigkeiten und Lebensgeschichte. *Oblivion* wartet mit einer riesigen Welt auf, deren Regionen sich aber nicht allzu sehr unterscheiden. Wir haben unsere Landschaften mit großer Sorgfalt gestaltet und viel Wert auf die Details in der Umgebung gelegt, wobei wir immer im Hinterkopf behalten, welche Funktion ein bestimmter Gegenstand in der Welt und der Story hat. Auch bei der Grafik pflegen wir eine andere Philosophie. Statt der typischen Fantasy-Landschaft haben wir einen europäischen Stil geschaffen. Auf Screenshots dürfen manche Gebäude wirken, als würden sie aus deiner Nachbarschaft kommen: Stadthäuser im preußischen Stil, mittelalterliche Burgen, ärmliche Dörfer mit Holzhäusern, wie sie vielleicht noch in einigen Teilen Osteuropas existieren, und so weiter. Wir glauben, das trägt zur Glaubwürdig-

keit bei. Ich würde sagen, *The Witcher* ist ein aufwändig-gefühlvoller, gut ausgearbeiteter Film und *Oblivion* eine gute Fernsehserie.

**PC ACTION** *The Witcher* soll „erwachsener“ und weniger „märchenhaft“ als andere Fantasy-Titel sein. Wie meinst du das? Also: unersittlich, scharf, Redakteur Ahmet ist (jok) wütend, es bärgele, was schon immer mal mit einem Gnom-Fraustreben oder einem Schach, nein, das darf man nicht tragen, weil diese Sache in Deutschland verboten ist.

»Bild von Tokio Hotel mal ganz privat.«



Michał Kiciński wollte kein Foto schicken. Zur Strafe behaupten wir, er habe sich der OP ausgedrückt wie auf diesem Bild.

**MICHAŁ KICIŃSKI** Erstens: Es gibt in *The Witcher* keine strikte Unterscheidung zwischen Gut und Böse. Zu Beginn des Spiels nimmst du zum Beispiel einen Typen in einem Dorf gefangen, der dafür bezahlt wurde, Pferde von Banditen zu pflegen. Er ist damit gewissermaßen in Verbrechen involviert, ohne es zu ahnen, er weiß aber zu viel und gibt eventuell Informationen weiter, die für dich und deine Freunde gefährlich sein könnten. Du kannst ihn nun töten oder auch foltern. Oder sein Leben retten und damit das Leben deiner Freunde riskieren. Die Wahl dürfte für blutdürstige Spieler nicht schwierig sein und sie werden nicht sehr viel darüber nachdenken – bis zu dem Zeitpunkt, wenn sie die Frau und die kleinen Kinder des Mannes treffen, die auf ihn warten und um Hilfe flehen, weil sie ihn finden wollten. Dies ist nur ein Beispiel

dafür, dass der Spieler immer die Wahl hat, dass aber Konsequenzen tragen muss. Zweitens: *The Witcher* ist ein Titel für erwachsene und reife Spieler. Wir fürchten uns nicht vor Erotik, weil ja auch Andrzej Sapkowski Prosa damit gespickt ist. Praktisch jede Frau, die dem Hexer über den Weg läuft, konnte in seinem Bett landen. Und an Ahmet: Es sind alle populären Fantasy-Rassen im Spiel, nicht nur Gnome, sondern auch Zwerge und so weiter. Das Einzige, was mir Sorgen bereitet, ist die Sache mit den Schafen. Hat er sich da schon mal professionelle Hilfe geholt?

**PC ACTION** Sagen wir dir warst Zocker, es ist der Tag der Veröffentlichung und du hast die Wahl zwischen *The Witcher* und einer Nacht mit Medikium. Was machst du?

**MICHAŁ KICIŃSKI** Ich kaufe *The Witcher*, es konnte tags darauf ja ausverkauft sein (lacht). Heidi wurde ich zu Ahmet schicken, damit sie ihm bei seinen Problemen hilft...

**PC ACTION** Es ist doof, wenn Sklette beim Abnehmen Geld tollern lassen, wenn die noch keine Taschen haben – und Ratten Schmiergeld verstecken. Bitte nicht in den Genes (Schwachsinn)!

**MICHAŁ KICIŃSKI** Ich mag Fragen, die uns in unseren Ansichten bestätigen, was das Rollenspielgenre betrifft. In *The Witcher* schmeißt Wölfe garantiert keine magischen Schwerter oder Geld ab, sobald sie sterben. Im Gegenteil, damit du ein totes Tier oder Monster „plündern“ kannst – meist, um an Zutaten für Tränke zu gelangen –, benötigst du Werkzeug und entsprechende Fähigkeiten. Hinsichtlich menschlicher Gegner bestehen wir auf dem Motto: „Was du siehst, ist was du kriegst“. Sie tragen nur Waffen und Gegenstände bei sich, die ihrem Status, Wohlstand und Beruf entsprechen.

**PC ACTION** Idź do domu i palant! Ich hoffe, das heißt wirklich. Danke für das Interview. Ich muss da was vom polnischen Redakteur Łukasz Lisowski vertrauen. Michał Kiciński: Danke und Grüße an alle PC ACTION-Leser! Und prima, dass du eurem polnischen Redakteur vertraust. Richte ihm einen traditionellen polnischen Gruß aus, der so viel wie „Es wäre schön, dich mal zu treffen“ bedeutet: Spadaj na szczyt!

bersprüche Aard, Igny, Quen, Yrden und Axii ein. Mit diesen so genannten Signs (Zeichen) verteilt er unter anderem telekinetische Hiebe, zündet Gegenstände an, schafft Schutzschilder oder stellt magische Fallen. Um Kombinationsattacken auszuführen, müssen Sie beim Klicken über gutes Timing verfügen. Wer zu früh oder spät dran ist, unterbricht die Angriffsssequenz und hat damit die Arschkarte. Quasi wie PC ACTION-Redakteur Andreass Bertits beim Sex. Entscheidend für die Echtheit-Duelle ist ferner taktisches Denken, also wann Sie welchen Schlag und welchen Spruch anbringen.

„Was wir vermeiden wollten waren Lösungen à la *Diablo*, also wildes und hirnloses Herumgeklücke, und *Dungeon Siege*, wo du einmal attackierst und dann praktisch nichts mehr zu tun hast.“ Und auch bei den Aufträgen versprechen die Macher mehr als das wenig erbauliche Gerenne von Punkt A nach B, um mal wieder wie ein UPS-Sklave irgendwas abzuliefern: detektivische Recherchen in *Akte X*-Manier und immer wieder mehrere Lösungswegen etwa. Am Schluss wartet dann – je nachdem, wie Sie sich während des Abenteuers verhalten haben – eine von drei Endsequenzen. Harald Fränkel

### The Witcher

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	CD Projekt
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	2007
VERGLEICHBAR	<i>Diablo 2</i> , <i>Gothic 2</i>



HARALD FRÄNKEL

Seit ich bei *Oblivion* allen Frauen während der Gespräche automatisch auf die Titten glotze, weil mein mickriger Waldeit ihnen nur bis zur unteren Kauleiste reicht, frage ich mich: Warum kann man die Trullas nie abschleppen? Will heißen: Mir gefällt der Ansatz vom „erwachsenen“ Rollenspiel, der sich ja auf auch auf die Darstellung der Actionszenen beziehen soll. Ob ich mich mit der Figur des Geralt anfreunden kann, muss ich erst sehen, weil ich die Bücher nicht kenne. Das sei aber auch nicht nötig, sagen die Entwickler. Gut so!

Einzelplayer-Modus wird *Dungeon Runners* ab Herbst auch spielbar sein. +++ Das Add-on *Broken World* zu *Dungeon Siege 2* ist fast fertig und soll im Juli erscheinen. Features: Frische Kampagne, neue spielbare Rasse. +++ Mehr Online-Action verspricht *Exteel*, wieder von NCSoft. Ende des Jahres Klopfen und ballern Sie sich mit Kampfrobotern in riesigen Arenen. +++ Das Actionspiel *Superman Returns* von Electronic Arts soll Ende 2006 erhältlich sein. +++

It's time to play

Das Multiplayer-Portal



Günstig Pay per Play Free Install-direkte Anbindung in 5 Minuten zum Server Shooter für Autostart keine Vertragsbindung bis zu 90% sparen Kostenlose Spielwechsel freie Spielwahl Wähle nur wenn das Spiel läuft Einsteiger bis Profischnelle Server

### Z. GANZ EINFACH

1. Klicke auf den Server-Button  
2. Klicke auf den Server-Button

BATTLEFIELD 2 - 4 Player  
2 x 0,77€ / Tag

www.xgl.net





Die bischen Luftunterstützung macht das Schlagen schon ein wenig angenehmer.

# Grüne Welle

**HAZE** serviert taktische Söldner-Action nach allen Regeln der zeitgenössischen Grafik-Kunst.

Der heißeste Konkurrent für *Crysis* in Sachen „schönere Shooter-Dschungel“ tummelt sich am Ubisoft-Stand. Das Vorfühungs-Kabuff bietet die typische E3-Stickigkeit, ange-reichert mit dem Charme einer Rekrutierungsstelle: „Willkommen bei Mantel!“, und das ist keine grammatikalisch be-hinderte Textwerbungs-Übung. In 25 Jahren werden militä-rische Aufgaben weitgehend an Privatunternehmen vergeben. Mantel Core nennt sich da der Spitzendienstleister mit dem feinsten Equipment und den ungewöhnlichen Gesund-heitsleistungen. Nektar ist eine spezielle „Medizin“, die man dem kämpfenden Per-

sonal verabreicht und die von storybestimmender Bedeu-tung sein soll.

**DA IST WAS IM BUSCH!**

Unser Held heißt Jake Car-penter, zusammen mit eini-gen computergesteuerten Kameraden abgesetzt im südamerikanischen Dschungel. Der Einsatz gegen die Re-bellentruppen eines angeb-lich bösen Diktators erinnert im ersten Moment an eine Art *Far Cry* auf Stereoiden. Schnell und flüssig verteilt sich unser Team in der üppi-gen Urwald-Flora und nimmt umsichtigen den Feind unter Be-schuss. „Da ist nichts geskrip-tet“, betont der vorführende Designer vom englischen Entwicklungsteam Free Rad-ical angesichts der clever in Deckung gehenden Truppen.

Künstliche Intelligenz pur, ebenso speziell für *Haze* pro-grammiert wie die gesamte Grafikengine.

**BEFEHLSGEWALT**

Neben feinen Farnen und prächtigen Palmen fallen vier farbige Symbole auf, die Auf-schluss über die Position der Teammitglieder geben. Die lassen sich auch nämlich was sagen: Kommandotaste drü-cken und vier kontextsensitive Befehle stehen zur Wahl, etwa „Mir nach“, „Geh in Deckung“ oder „Man gebe mir Unterdrü-ckungsfeuer“. Kann man ange-sichts der aggressiven, fröhlich flankierenden Gegnergruppen sicher gut gebrauchen. Aber übertrieben kompliziert soll die Taktik-Komponente nicht ausfallen, bei *Haze* geht's in erster Linie ums Schießen bei straffem Tempo. Unser Jake fängt mit Pistole, handlichem Maschinengewehrchen und Granaten an; spätere Waffen und spätere Levels gibt's noch nicht zu sehen.

**DIE MORAL VON DER GESCHICHT**

Die Story verspricht einige interessante Wendungen und moralische Entscheidungen. Führt die Mantel-Armee wirk-lich nur gerechte Kriege? In welchem Ausmaß kann die Konzernleitung die einzelnen Soldaten kontrollieren? Fra-gezeichen stehen auch hinter den Mehrspieler-Details, aber da vertrauen wir auf die Ex-pertise von Free Radical. Bei deren letzten Werken, der Kon-solen-Shooter-Trilogie *Time Splitters*, stand die flotte Be-schließung von Pixelmensch-chen im Mittelpunkt.

Heinrich Lenhardt

Info: [www.haze-game.com](http://www.haze-game.com)

<b>HAZE</b>	Taktik-Shooter
GENRE	
HERSTELLER	Free Radical/Ubisoft
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Far Cry

**HEINRICH LENHARDT**



Eins hat die erste Dschungelbegehung an der vordersten E3-Front schon rübergebracht: Bei allen schicken Render-Details und Licht-Schikane ist die neue Eigenbau-Engine vor allem auf Speed ausgelegt. *Haze* orientiert sich ans zackige Ende der Taktik-Shooter-Skala, das Element der kommandierbaren Teamkameraden soll den Flutsch-Faktor nicht belasten. Wir verkünden einen einneh-menden erster Eindruck, aber es bleibt abzu-warten, was der weitere Entwicklungsverlauf in Sachen Waffen, Sonderfähigkeiten und Mehrspieler-Details bewirkt



»Ramein: Jubiläumsfeier.«

»Der Kommandeur von Ecuador hatte sich das Uffschießen anders vorgestellt.«

Wie ich kommt die mit Zivilisten umgehen, benutzt... (den weiteren Spielverlauf)



Zur Auftaktmission landet ihre Truppe im Dschungel.

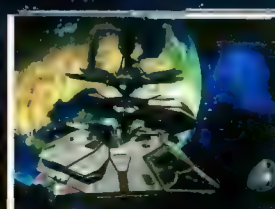
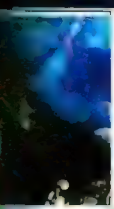
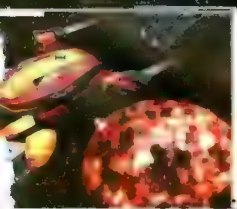
**NEWS-TICKER** +++ Was Neues zu *Fallout 3*? Wenig. Bethesda Softworks (*Oblivion*) kummert sich nun definitiv um die Entwicklung. Dem Endzeit-Rollenspiel will man zudem einen kooperativen Online-Mehrspielermodus kredenzen. Wir rechnen mit einer Veröffentlichung nicht vor Mitte 2007. +++ UI! EA Sports Big will *FIFA Street 2* tatsächlich auch auf den PC bringen. Wenn alles klappt, schubsen Sie Ronaldinho und Co. schon im Sommer durch ein rüdes Straßen-Gebölze. +++ Mehr Sci-Fi-Action gibt's mit *Gene Troopers* von Cauldron. Der Ego-Shooter kommt im Herbst und verspricht unter anderem sauschnelle Deathmatches. +++



# IT'S YOUR

Ein Krieg bedroht das Universum. Mit Deinem Raumschiff Darkstar One kämpfst Du in über 300 Sternensystemen und ergreifst bei Deinen Einsätzen den unterschiedlichsten Rassen. Dein Schiff erweist sich als Schlüssel im Kampf um den intergalaktischen Frieden und Deine wahre Mission beginnt.

# MISSION



## DARK & STAR /ONE

PC DVD-ROM

© Ausserer Eigenname von Ubisoft.  
Alle Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.  
Ubisoft und das Ubisoft-Logo sind eingetragte  
Warenzeichen von Ubisoft Entertainment.

[WWW.DARKSTAR-ONE.COM](http://WWW.DARKSTAR-ONE.COM)



UBISOFT



# MIT DEM 1&1 DSL-ANSCHLUSS 16.000 HIGHSP LEBENSLANG KOSTENLOS INS DEUTSCHE FESTNETZ – RUND UM DIE UHR.



## QUALITÄT

Schon mehr als 1,8 Mio. DSL-Kunden begeistern sich für 1&1 – und das hat gute Gründe. Das bestätigen auch die Redakteure der PC Praxis (Ausgabe 03/06): „Momentan kommt keiner der getesteten Anbieter an 1&1 vorbei. (...) Das gute Abschneiden (...) in unserem Test steht auf drei Säulen: toller Support, umfangreiche Ausstattung und günstige Tarife.“ Übrigens: Die 1&1 DSL-FLAT gibt's schon ab 4,99 €/Monat!\*

## INNOVATION

1&1 arbeitet ständig an der Weiterentwicklung der Breitband-Technologie. So baut 1&1 als einer der Ersten den neuen Zukunftsstandard DSL2+ in Deutschland flächendeckend aus. Das heißt, 1&1 DSL Kunden können heute schon mit bis zu schwindelerregenden 16.000 kBit/s schnell surfen! Natürlich können Sie sich auch für eine der üblichen DSL-Geschwindigkeiten mit bis zu 1.024 kBit/s, bis zu 2.048 kBit/s oder bis zu 6.016 kBit/s entscheiden.



\* 1&1 Flat-FLAT für 4,99 €/Monat (in 35 deutschen Bundesländern verfügbar) oder 1&1 Premium-FLAT für 9,99 €/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem 1&1 DSL-Anschluss: 1&1 DSL 1.024 für 16,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 49,95 €), 1&1 DSL 2.048 für 19,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 19,95 €), 1&1 DSL 6.016 für 24,99 €/Monat oder 1&1 DSL 16.000 für 29,99 €/Monat (jeweils ohne Bereitstellungsgebühr). 1&1 DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar (1&1 DSL 16.000 in ersten Orten, Netzausbau in diesem Quartal weitestgehend abgeschlossen, Verfügbarkeits-Check unter [www.und1.de](http://www.und1.de)). Mit 1&1 DSL exklusiv für Privatkunden – Aktion bis 31.05.2006: Lebenslang kostenlos telefonieren ins deutsche Festnetz bei 1&1 DSL 16.000 inklusive oder optional die 1&1 Phone-FLAT (rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren für 9,99 €/Monat) dazu. Für die komfortable 1&1 DSL-Telefonie mit Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie die 1&1 Surf & Phone-Box für 0,- € in Verbindung mit der 1&1 Phone-FLAT. Hardware-Preise gelten jeweils zzgl. 9,60 € Versandkosten-Pauschale. Norton Internet Security T10 Online können Sie 6 Monate kostenlos testen (Kündigung jederzeit während der Testmonate, danach 4,99 €/Monat). Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei 1&1 DSL beträgt jeweils 24 Monate. Diese Angebote gelten bei Neuanschließung zu 1&1 DSL.



# 0180 / 5 60-54 05

# EED-SURFEN UND

# TELEFONIEREN!\*

**AKTION VERLÄNGERT  
BIS 31.05.2006**

**ECHTE FLATRATE  
AB**

**€ 4,99**  
pro Monat\*

## KEINE BEREITSTELLUNGSGEBÜHR!\*

Bei den 1&1 DSL-Netzanschlüssen haben Sie die Wahl zwischen 4 DSL-Übertragungsgeschwindigkeiten für jeden Anspruch. Und das Beste ist: Der DSL-Einstieg mit 1&1 ist supergünstig. So entfällt bei den beliebtesten Netzanschlüssen 1&1 DSL 6.016 und 1&1 DSL 16.000 die Bereitstellungsgebühr sogar komplett.\*

## KOSTENLOSES MODEM!\*

Die innovative 1&1 DSL-Technik und die vielfach ausgezeichneten Produkte des Modem-Herstellers AVM sind perfekt aufeinander abgestimmt. Stecken Sie Ihre vorhandenen PCs und Telefone einfach an die 1&1 Surf & Phone-Box – schon surfen und telefonieren Sie supergünstig mit 1&1 DSL. Die 1&1 Surf & Phone-Box gibt's in Verbindung mit der 1&1 Phone FLAT für 0,- €!\*

## OPTIMALE SICHERHEIT!

Das bewährte Sicherheits-Paket Norton Internet Security™ Online steht Ihnen 6 Monate kostenlos zur Verfügung.\* Mit umfassendem Schutz vor Viren, Hackern und Übergriffen auf vertrauliche Daten. Immer aktuell durch automatische Updates.

**MIT DEM 1&1 DSL-ANSCHLUSS 16.000**

## LEBENSLANG KOSTENLOS TELEFONIEREN!\*

**INS DEUTSCHE FESTNETZ – RUND UM DIE UHR.**

Starten Sie jetzt in 1&1 DSL – und telefonieren Sie auf Wunsch kostenlos ins gesamte deutsche Festnetz, rund um die Uhr!\*

Mit Ihren ganz normalen Telefonen, in Top-Sprach-Qualität.

Und das, solange Sie 1&1 DSL nutzen – wenn Sie wollen ein ganzes Leben lang. Nie wieder für Telefonate ins deutsche Festnetz zahlen!\*

Worauf warten Sie noch?

**BEREITSTELLUNGSGEBÜHR**

**€ 0,-**

**1&1 SURF & PHONE-BOX**

**€ 0,-**

**NORTON INTERNET SECURITY™ ONLINE**

**€ 0,-**

**1&1 TELEFONIE INS  
DEUTSCHE FESTNETZ,  
RUND UM DIE UHR**

**0**  
ct/min.\*



# 1&1

**www.1und1.de**



# Infernal

Die Welt ist ungerecht: **Max Payne 3** lässt auf sich warten und Sie brauchen Balmeschub? Da haben wir einen Tipp für Sie parat.

Sie sind Geheimagent, heißen Ryan Lennox und stammen aus der Hölle. Fragen Sie bitte nicht: Wir haben uns diesen Unsinn nicht ausgedacht! Letztendlich darf Ihnen der Klimbim aber schnurz sein, schließlich liefert er den Aufhänger für einige spektakuläre Spielelemente. So dürfen Sie sich als Dämon von den Seelen besiegter Gegner nähren und Ihre Waffen bekommen in diesem Zustand erst die richtige Durchschlagskraft. Ihnen steht mit diversen Maschinen- und Pistolen das bewährte Söldner-Standardarsenal zur Verfügung. Ebenso wie mächtige, stationäre Geschütze. In der Verfolgerperspektive geben Sie Ihren Widersachern Saures und hechten auch schon mal wie Max Payne aus



Mr. Lennox (im Hintergrund mit roten Pullover) entgeht einem Gegner. Mit Pearl Shiner 3.0 macht die linke kalte schwebende Figur.

der Gefahrenzone. Der Clou des Spiels ist sicherlich, dass Sie auch auf Ihre Fäuste und Füße zurückgreifen dürfen, um Ihre Interessen zu vertreten. Sogar Verfolgungsjagden im Auto stehen an. Technisch macht das Spiel einen soliden Eindruck, dementsprechend

ungeduldig warten wir auf die Veröffentlichung. Seit wir das Spiel auf der Games Convention vor einem Jahr unter dem früheren Namen *Diabolique: License to Sin* sahen, hat es auf jeden Fall gute Fortschritte gemacht.

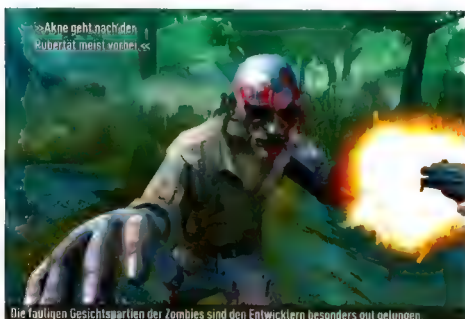
Joachim Hesse

Info: [www.infernal-game.com](http://www.infernal-game.com)

## Infernal

GENRE	Action
HERSTELLER	Metropolis Software/Playlogic
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Ende 2006
VERGLEICHBAR	Max Payne, Splinter Cell

FAZIT: „Explosionen, Superkräfte und einen coolen Hauptcharakter: Wenn Ihnen das schmeckt, sind Sie bei Infernal richtig.“



Die fauligen Gesichtspartien der Zombies sind den Entwicklern besonders gut gelungen.



Wenn Gegner den Spieler in engen Gängen attackieren, kommt leicht eine gewisse Panik auf.

# Dead Island

Wer auch immer **Zombies** und lebende Leichen erfunden hat: Wir sind der uns unbekannten Person auf ewig zu Dank verpflichtet!

Sie wissen schon: Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, kommen die Toten zurück auf die Erde. Diesen Albtraum dürfen Sie in *Dead Island* durchleben. Ursprünglich als *Island of Living Death* angekündigt, nimmt der Zombie-Shooter langsam erkennbare Formen an. Die meiste Zeit spielt *Dead Island* an der frischen Luft auf einer mehr oder weniger einsamen Insel. Nach Ihrer virtuellen Hochzeit landen Sie durch unglückliche Umstände auf diesem mit lebenden Leichen bevölkerten Eiland. Der polnische Entwickler Techland verspricht mehr als nur eine Szene, in der ein simpler Revolver nicht ausreicht, um den faulenden Zombiehorden Einhalt zu gebieten. Die Grafik basiert wie auch die hauseigene Cowboy-

Ballerei *Call of Juarez* auf der *Chrome-Engine*. Die nun gezeigten Bilder sehen viel versprechend aus. Freunde leckerer Horror-Szenarien dürfen sich wohl auf ein gut abgehangenes Splatter-Menü mit allen Schikanen freuen. Mit Gewalt und Sarkasmus scheint das Spiel jedenfalls nicht zu geizen. Vielleicht zählt das zu den Gründen, wieso der Titel bislang noch keinen Herausgeber gefunden hat. Wir drücken fest die Daumen, dass auch das deutschsprachige Publikum demnächst offiziell auf Zombiejagd gehen darf.

Joachim Hesse

Info: [www.techland.pl](http://www.techland.pl)

## Dead Island

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Techland
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Resident Evil, Half-Life 2

FAZIT: „Wir erwarten keinen Nummer-1-Hit, doch wenn der Ego-Shooter das Zombie-Flair richtig einfängt, sind wir zufrieden.“

NEWS-TICKER +++ Noch einmal Rom. In *Gods & Heroes: Rome Rising* basteln Sie sich einen Online-Recken und treten damit ein ins antike Leben. Gladiatorenkämpfe, Intrigen, Handel, Legionäre – klingt spannend, sind Sony Online da noch in diesem Jahr veröffentlicht. +++ *Halo 2* von Microsoft kommt tatsächlich – und wahrscheinlich zum Jahresende – für die neue Plattform *Windows Vista*. Der Shooter setzt die Story des Vorgängers fort und zudem auf heiße Mehrspieler-Duelle. Spannend! +++ Am 16. Mai bringt Activision *X-Men: The Official Game* auf den Markt. Ein Mix aus den letzten beiden Filmtiteln und garniert mit jeder Menge Prugel-Action. +++

**AKTION NUR  
BIS 31.05.06!**

**T-DSL-NUTZER AUFGEPASST:**

# JETZT ZU 1&1 WECHSELN & KOSTENFREI LOSSURFEN!\*

**DER SOFORT-START FÜR ALLE, DIE T-DSL MIT EINEM ANDEREN PROVIDER (FREENET, AOL, T-ONLINE, LYCOS ETC.) NUTZEN!**

- ✓ Kündigen Sie Ihren DSL-Tarif bei Ihrem jetzigen Provider – ganz einfach mit unserem Kündigungsformular ([www.1und1.de](http://www.1und1.de)).
- ✓ Keine Wechselgebühren!\* 1&1 übernimmt alle Formalitäten für den Umzug Ihres T-DSL-Anschlusses zu 1&1 DSL.
- ✓ Sie surfen „nahtlos“ weiter. Und das ohne doppelte Kosten! Denn während der laufenden Kündigungsfrist zahlen Sie für 1&1 DSL-FLAT keinen Cent! Bis zu 12 Monate lang! Danach surfen Sie zu normalen Konditionen ab 4,99 €/Monat!\*
- ✓ Bestellen Sie die 1&1 DSL Surf & Phone-Box für 0,- € gleich mit.\* Schließen Sie Ihre herkömmlichen Telefone an und telefonieren günstig mit 1&1 DSL. Profitieren Sie zusätzlich von unserer aktuellen Spar-Aktion:



**MIT DEM 1&1 DSL-ANSCHLUSS 16.000 HIGH-SPEED-SURFEN UND LEBENSLANG KOSTENLOS TELEFONIEREN!\***  
**INS DEUTSCHE FESTNETZ – RUND UM DIE UHR.**

STRECKE  
FÜR DEUTSCHLAND  
32nd AMERICA'S CUP



UNITED INTERNET  
TEAM GERMANY

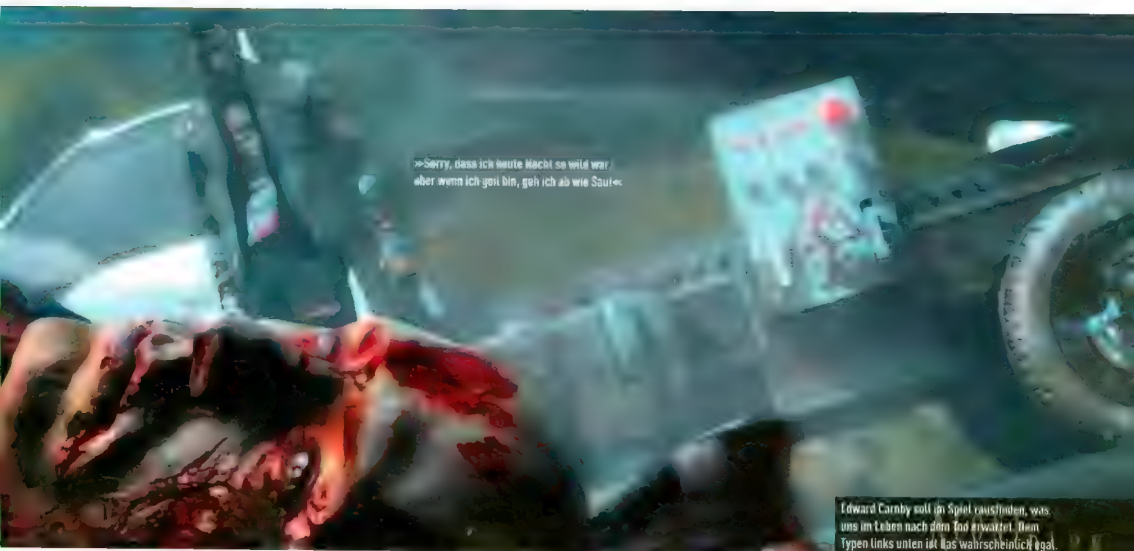
1&1 ist offizieller  
Sponsor der  
Deutschen Kampagne

\*1&1 DSL Sofort-Start: wenn Sie bei Ihrem jetzigen Provider kündigen und mit Ihrem T-DSL-Anschluss zu 1&1 wechseln, zahlen Sie für die Restdauer des Vertrages bei Ihrem alten Provider (maximal für 12 Monate) keine Gebühren für die 1&1 Flatrate. 1&1 City-FLAT für 4,99 €/Monat (in 35 deutschen Großstädten verfügbar) oder 1&1 Deutschland-FLAT für 9,99 €/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem 1&1 DSL-Netzanschluss: 1&1 DSL 1.074 für 16,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 49,95 €), 1&1 DSL 2.048 für 19,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 19,95 €), 1&1 DSL 6.016 für 24,99 €/Monat oder 1&1 DSL 16.000 für 29,99 €/Monat (jeweils ohne Bereitstellungsgebühr). 1&1 DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar (1&1 DSL 16.000 in ersten Orten, Netzausbau in diesem Quartal weitestgehend abgeschlossen, Verfügbarkeit: Check unter [www.1und1.de](http://www.1und1.de)). Mit 1&1 DSL exklusiv für Privatkunden – Aktion bis 31.05.2006: Lebenslang kostenlos telefonieren ins deutsche Festnetz bei 1&1 DSL 16.000 inklusive oder optional die 1&1 Phone-FLAT (rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren für 9,99 €/Monat) dazu. Für die komfortable 1&1 DSL-Telefonie mit Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie die 1&1 Surf & Phone-Box für 0,- € in Verbindung mit der 1&1 Phone-FLAT. Hardware Preise gelten jeweils zzgl. 3,60 € Versandkosten-Pauschale. Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei 1&1 DSL beträgt jeweils 24 Monate. Diese Angebote gelten bei Neu-Anmeldung zu 1&1 DSL.



**[www.1und1.de](http://www.1und1.de)**





Edward Carnby soll im Spiel rausfinden, was uns im Leben nach dem Tod erwartet. Dem Typen links unten ist das wahrscheinlich egal.

# Zeit für Häppchen!

**ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION** hat was mit der *Lindenstraße* gemein: Es lehrt Sie folgenweise das Gruseln ...

Das Spiel soll in Episodenform wie eine TV-Serie erscheinen: rund 40 Minuten Spieldauer bieten die jeweiligen Folgen, so Atari. „Normalen“ Titeln, die durchschnittlich zehn Stunden Spielspaß bieten und storytechnisch wie Filme aufgebaut sind, fehle es auf Dauer an Intensität.

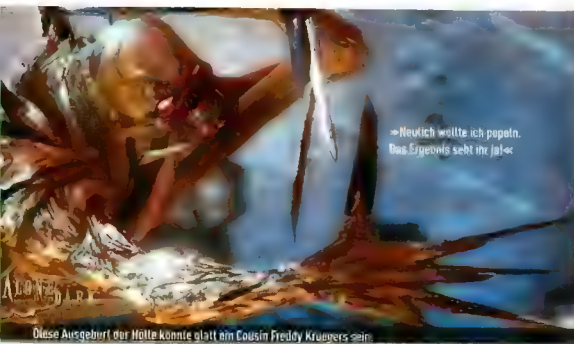
„Unser neues Format für *Alone in the Dark* erlaubt ein höheres Tempo, mehr Spannung, was die Spieler dauerhaft an die suchtfördernde Geschichte fesseln wird, die nicht nur die Mysterien des Central Parks umfasst“, erzählt David Nadal, Eden Studios' Game Director. Jede neue Episode beginnt dabei mit einem Rückblick, der die Schlüssel-szenen des vergangenen Teils zum Thema hat. So bleiben Spieler auch nach längeren

Pausen auf dem Laufenden. Gemein ist, dass die Macher jedes Episoden-Finale mit einem so genannten Cliffhanger, also einem abrupten Schluss beenden, der wichtige Fragen offen lässt.

## ERFINDE DICH SELBST NEU!

Auch spielerisch soll *Alone in the Dark 5* neue Wege gehen. Das Teil ist im New York der Gegenwart angesiedelt. Trotzdem ist Edward Carnby der Hauptdarsteller. Komisch,

da er ja im ersten Teil schon in den Zwanzigerjahren gegen das Böse unterwegs war. Für einen Rentner sieht er aber recht fit aus, wobei er in den auf der E3 gezeigten Spielszenen etwas ramponiert daher kam – Schnittwunden, blaue Flecken und so. Das Spiel beginnt im Central Park, wo Edward paranormale Aktivitäten untersuchen will. Laut der Entwickler erfahren wir im weiteren Spielverlauf, was mit uns passiert wenn wir sterben und

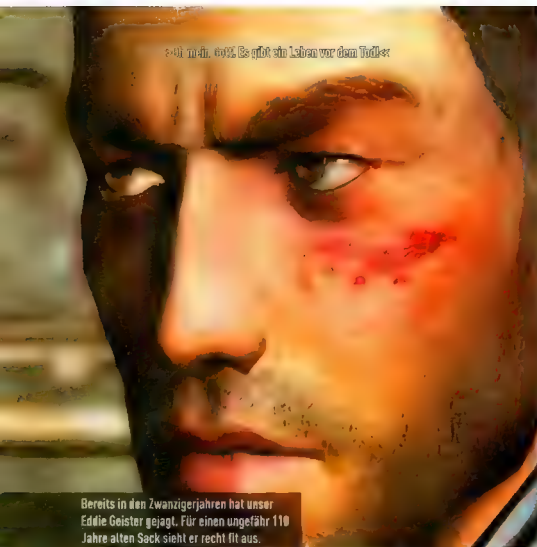


Diese Ausgeburd der Hölle könnte glatt ein Cousin Freddy Kruegers sein



Das Abenteuer führt Edward übrigens nicht nur durch den Central Park.

**NEWS-TICKER** +++ Was ist eigentlich mit *Hellgate*: London, hat die PCA das Teil vergessen? Na. Alles im grünen Bereich bei den Flagship Studios. Das Rollenspiel rockt sich erfrischend actionlastig, sieht klasse aus und kommt im Oktober in die Läden. Vormerken! +++ Klassisch, dennoch gut: Das Echtzeit-Strategiespiel *Heroes of Annihilated Empires* von GSC Game World soll im September erscheinen, bietet ein Fantasy-Setting, etliche Rassen und gefährliche Dungeons. Die Wassereffekte gehören zum Allerfeinsten im Genre. +++ Aus! Der Online-Shooter *Huxley* hinterläßt zwiespältige Gefühle. Kurz: In Aktion sieht das Teil momentan längst nicht so spektakulär aus wie auf Screenshots.



...in die Welt der Geister vor dem Tod

Bereits in den Zwanzigerjahren hat unser Eddie Geister gejagt. Für einen ungefähr 110 Jahre alten Sack sieht er recht fit aus.

was uns im Jenseits erwartet. Na ja, schlimmer als in unserer Redaktion kann es da jedenfalls nicht sein. In einer Spielszene sehen wir Carnby aus einem brennenden Gebäude flüchten, Stockwerke stürzen ein, die Flammen verzehren immer mehr Teile des Gebäudes. In einer anderen Szene steuert Carnby ein Taxi – erstmals fährt man in einem *Alone in the Dark*-Spiel also auch mal durch die Gegend. Der Weg ist versperrt, Carnby ballert sich den Weg frei, steigt wieder ein und nutzt die Laderampe eines Trucks als Sprungchance. Ziemlich eindrucksvoll, auch in optischer Hinsicht.

Ahmet Iscitürk

Info: [www.eden-studios.com](http://www.eden-studios.com)

### Alone in the Dark 5

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Eden Studios/Atari
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	2. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Resident Evil 4, AI004

AHMET  
ISCITÜRK



Was man auf der E3 zeigte, war grafisch und atmosphärisch eindrucksvoll und dürfte der ausgelutschten Serie neues Leben einhauchen. Die Entwickler erwarfen, dass sie Capcoms *Resident Evil 4* genial fanden und das merkt man auch, da *Near Death Investigation* in die gleiche Kerbe schlägt. Dass der Titel in kleinen Häppchen erscheint, ist mir ehrlich gesagt total egal. Allerdings ist es ja bei TV-Serien auch so, dass es gute und schlechte Folgen gibt. Gelingt es Eden Studios tatsächlich, nur gute Folgen zu produzieren?



Super! Noch realistischere Licht- und Schatteneffekte!

Hoffentlich bekommt Entwickler Webzen bis Herbst die Darstellungsgeschwindigkeit in den Griff.  
+++ Ein Konsolen-Hit kommt für den PC: *Jade Empire*, entwickelt von Bioware. Das Action-Rollenspiel verfrachtet Sie nach China, wo Sie sich ab Ende des Jahres mit Monstern prügeln. +++

# TRUE CRIME NEW YORK CITY

"JETZT AUF PC"

3624



★ ASPYR

ACTIVISION



18+

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.dtp-ag.com](http://www.dtp-ag.com)

© 2005 ACTIVISION PUBLISHING, INC. ACTIVISION AND TRUE CRIME® ARE REGISTERED TRADEMARKS OF ACTIVISION PUBLISHING, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PC VERSION DEDICATED BY ASPYR MEDIA UNDER LICENSE FROM ACTIVISION. DEVELOPED BY LUXOFLUX. ASPYR IS A REGISTERED TRADEMARK OF ASPYR MEDIA, INC. AND THE ASPYR STAR LOGO IS A TRADEMARK OF ASPYR MEDIA, INC. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. LICENSED EXCLUSIVELY TO DTP ENTERTAINMENT AG FOR GERMANY, AUSTRIA AND SWITZERLAND.





»Begannen sich nach drei Wochen zu bewegen: Krautwickel.«

Im ersten in Höhlenort verliert der Held auf eine Mordmumie



Diese mechanischen Soldaten stellen keine ernste Herausforderung für den Helden dar.



»Jetzt stellt auch nicht so an Meine Frau braucht neue Schuhe und eine neue Tasche!«

Am Strand heizen Sie gefährlichen Krokodilwesen per Blützauber ein.

# Ich will zu meiner Mummy!

AUF DVD  
DEMO

Fangen Sie diese Giganten in **TITAN QUEST** wieder ein. Unter anderem in Ägypten müssen Sie dafür aber Monsterhorden schnetzeln. Ein Gefängnisausbruch kann ganz schön übel sein. Wenn die Flüchtlinge zudem Titanen sind, ist es an der Zeit, einen waschechten Helden in den Kampf zu schicken, der die übergewichtigen Fieslinge wieder an die Ketten legt. Und wer stellt sich dieser Herausforderung? Jau, Sie natürlich.

## VON OBEN HERAB

Am Anfang von *Titan Quest* steht Ihr Recke in der Pampa herum und wartet auf den ersten Auftrag wie Sie auf den Bus. Also machen Sie sich auf einer Sicht von schräg oben auf, das Land zu durchstreifen. Die extrem detaillierte 3D-Landschaft lädt zum Träumen ein. Ja, so viele Gimmicks würden einem neuen *Diablo* auch hervorragend zu Gesicht stehen ... Hm,

eigentlich spielt sich *Titan Quest* ja wie ein modernes *Diablo*. Tja, Pech Blizzard! Auch Städte gibt's hier und da pulsiert das Leben. Typen streifen umher, Händler locken mit Angeboten. Optisch überzeugt der Titel auf ganzer Linie, antike Klänge erwecken das alte Griechenland zu virtuellem Leben. Schön!

## HOL DIR WAS ZUM ANZIEHEN

Unterwegs betteln diverse Leute um Ihre Hilfe. Böse Satyre überfallen die Felder. Das darf ja wohl nicht wahr sein, denken Sie, und treten den Zicken in ihre haarigen Hintern – zu Beginn nur in fieschem Nachthemd und mit popeligem Dolch bewaffnet. Nach den ersten Klickorgien – äh Kämpfen – lassen die Bösewichte frische Ausrüstung fallen. Bald freut sich ihr Held also an schmucken Lederrüstungen mit Helm, trägt ein Schwert in der einen und einen Schild in der anderen Pfote: Diese Hatz nach besserer

Ausrüstung macht den Großteil des Spielreizes aus. Besonders verzauberte Gegenstände sind natürlich selten und kostbar. Kennen wir, das Prinzip. Funktionierte in *World of Warcraft* und Co. ja ebenfalls prächtig.

## AUSBAUFANG

Im Laufe des Spiels treffen Sie auf immer gefährlichere Gegner: riesige Zyklopen oder schimmelige Mumien etwa. Um gegen diese Finsterlinge zu bestehen, rüsten Sie den Helden mit besonderen Fähigkeiten aus. Dazu wählen Sie nach Levelaufstieg aus einem Fertigkeitenbaum, in welche Richtung sich Ihr Ziehsohn entwickeln soll. Nahkämpfer etwa lassen Ihre Klingen wirbeln, Magier schleudern Feuerbälle. Ja, nicht innovativ, aber immer wieder unterhaltsam. Nach dem ausgiebigen Probezocken mit der uns vorliegenden Vorschau-Version vermisten wir trotzdem immer mehr die Ab-

wechslung im ewigen Kampf gegen Monster-Horden. Als Labertaschen hätten wir uns etwa mehr Dialoge gewünscht. Test: in der nächsten PC ACTION!

Andreas Bertits

Info: [www.titanquest.de](http://www.titanquest.de)

Titan Quest	
GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Iron Lore/THQ
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	30. Juni 2004
VERGLEICHBAR	Diablo 2, Sacred

ANDREAS  
BERTITS



Monster in Scharen niederzumähen und auf Ausrüstung zu hoffen, birgt Suchtpotenzial, wie uns schon Blizzards *Diablo*-Reihe bewies. Auch *Titan Quest* setzt auf dieses Prinzip. Grafisch macht der Titel an, auch wenn ich mir wünsche, die Kamera drehen zu können. Denn der Zoom-Modus allein ist ziemlich sinnlos. Ich bin auf alle Fälle gespannt, wie sich das Spiel in den späteren Levels zockt, wenn ich endlich auch alles vernichtende Flächenzauber und Waffen, die meinem Niveau entsprechen, einsetzen kann.

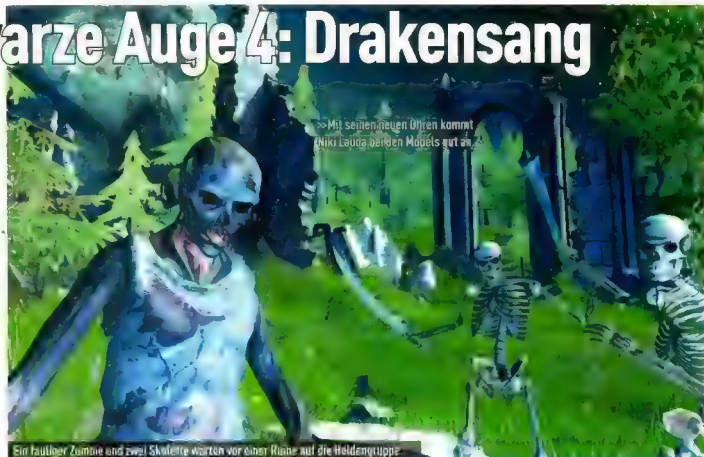
**NEWS-TICKER** +++ Wirklich sehr fein: *Just Cause*, von Avalanche Studios. In diesem Actionspiel, das ein wenig wie GTA anmutet, geht ständig die Post ab. In der Dritte-Person-Ansicht sind Sie zu Lande, zu Wasser und in der Luft unterwegs und jagen Finstertinge. Erscheinungstermin: drittes Quartal 2004. +++ Ob Nancos Action-Rollenspiel *Mage Knight Apocalypse* in Deutschland erscheint, ist noch nicht klar. Das Fantasy-Gemetzel mutet sehr asiatisch an und spielt sich ein wenig wie *Knights of the Temple*. +++ Fläufig werkelt Electronic Arts weiter an *Medal of Honor: Airborne*. Von der Shooter-Hoffnung gab's Filmszenen zu sehen, die über einen Fallschirmschirmsatz



# Das Schwarze Auge 4: Drakensang

**Rollenspiel-Fansaufgemerkt:** Hier erwartet Sie die starke Wiedergeburt eines Klassikers im aktuellen Gewand.

Von 1992 bis 1996 erfreuten die drei Folgen des Computerspiels *Das Schwarze Auge* Zockerherzen. Basierend auf dem erfolgreichsten deutschsprachigen Pen&Paper-Rollenspiel erlebten Heldengruppen spannende Abenteuer und taktische Kämpfe in der Welt von Aventurien. Ende 2007 erscheint endlich ein weiterer Teil der Serie. *Das Schwarze Auge 4: Drakensang* soll sich laut der Entwickler als ein 3D-Baldur's Gate entpuppen. Sie steuern eine Gruppe von vier Recken in pausierbaren Echtzeitkämpfen. Die Geschichte wurde von erfahrenen *Das Schwarze Auge*-Autoren erdacht und dreht sich um die so genannte Drachen-Quest, in der mutige Helden eine Reihe von gefährlichen Prüfungen bestehen, um den magischen Schild von



Fendral zu erringen. Doch eine grausige Mordserie und eine blutrünstige Bestie sorgen für Chaos. Die Optik des Spiels macht bereits im Frühstadium einen hervorragenden Eindruck. Die Entwickler möchten das Original-Regelsystem der Papiervorlage liebevoll umset-

zen, das mit einem komplexen Magiesystem aufwartet. Damit nicht genug: *Drakensang* soll nicht nur im Computerspiel-Genre für Furore sorgen, die Story hat auch Auswirkungen auf die Pen&Paper-Version.

Andreas Berltis

Info: [www.aneconda-game.de](http://www.aneconda-game.de)

## DSA 4: Drakensang

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Radon Labs/Dtp
FERTIG ZU	40%
ERSCHEINT	Ende 2007
VERGLEICHBAR	The Elder Scrolls 4: Oblivion

**FAZIT:** ...Endlich! Nach zehn Jahren wurden die Gebete der DSA-Fans erhört. *Drakensang* soll rocken, rocken, rocken! Könnte klappen.



## Eragon

Was wären Fantasyspiele ohne Kämpfe? In Vivendis Actiontitel bekommen Sie davon jede Menge – und einen Drachen reiten Sie auch. Vom Buch zum Film zum Spiel. Derartiges erleben wir jüngst mit J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe*. Jetzt ist ein weiterer Fantasyroman dran: Christopher Paolinis *Eragon*. Die Geschichte präsentiert sich klassisch: Ein Bauernjunge findet einen magischen Stein und erfährt durch den Brocken, dass er einer der legendären Drachenreiter der Welt ist. Selbstverständlich stellt sich ihm ein Fiesling entgegen, den unser Held aus dem Weg räumt. Während der Film zum Roman im Dezember in die Kinos kommt, dürfen Sie bereits im Herbst Hand an das Spiel legen. In der Rolle von Eragon und mithilfe von Begleitern schnetzeln Sie sich wie in den Actionspielen *Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme* und *De-*

mon Stone durch fantastische Landschaften. Dabei setzen Sie Kombo-Angriffe und Zaubersprüche ein, die spektakulär in Szene gesetzt sind. Jederzeit kann sich ein weiterer Spieler dazugesellen und Sie dabei tatkräftig unterstützen. Nett! Wobei Sie es sicher auch allein schaffen, am Boden liegenden Gegnern den Rest zu geben, oder? Abwechslungsreich: In einigen Spielpassagen schwingen Sie sich auf den Rücken des Drachen Saphira, der mit feurigem Atem und langem Schwanz Gegner in die ewigen Pixelgründe schießt.

Andreas Berltis

Info: [www.sterra.com](http://www.sterra.com)

## Eragon

GENRE	Action
HERSTELLER	Stormfront Studios/Vivendi
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	Herbst 2006
VERGLEICHBAR	Demon Stone

**FAZIT:** „Nonstop-Action getragen von einer Hintergrundgeschichte mit Tiefgang. Mal besser vormerken, den Titel.“

und die dynamische Kampagne aufklären. Sieht gut aus, kommt aber erst Anfang nächsten Jahres. Doch wenn Sie PC ACTION regelmäßig lesen, wissen Sie das längst. +++ Yippee! Die *Micro Machines* von Codemasters kehren zurück. In Teil Vier lenken Sie die aufgehübschten Mini-Rennwagen ab Juni auch im Mehrspieler-Modus über abgefahrenen Pisten wie Toaster oder durch Sandkisten. +++ Das wurde auch Zeit! Microsoft plant die Veröffentlichung des *Flight Simulators 10* für Ende des Jahres. Die inzwischen beinahe fotorealistisch ausschauende Flugsimulation setzt Sie erneut in das Cockpit von etlichen Jets, Kleinmaschinen und Hubschraubern. +++





Die immensen Ausmaße der Borg-Schiffe kommen im Spiel einfach super rüber. So schön können Raumschiffe aussehen!

»Servus! Sind Sie eigentlich verwandt mit Andy Borg?«

# Der Würfel ist gefallen!

Sie wollten immer schon wissen, ob es Captain Kirk auch mit den Borg aufnehmen könnte? **STAR TREK. LEGACY** macht's möglich.

Wahnsinn! Trekkies haben erstmals die Möglichkeit, jedes *Enterprise*-Schiff zu steuern, dass jemals durch die unendlichen Weiten der fünf TV-Serien bumelte – über 60 Mühen! Das Ganze auf ein Genre festzulegen, ist dabei gar nicht so leicht. *Legacy* ist in erster Linie ein Weltraum-Shooter à la *Wing Commander*, doch der strategische Aspekt ist nicht zu verachten. So kommandieren Sie bis zu vier Schiffe gleichzeitig und hin und wieder balern sich auch mehr als zwei

Parteien gleichzeitig die Schilde platt.

## GENERATIONSKONFLIKT

Die Einzelspieler-Kampagne ist chronologisch in die Handlung der Serien eingebettet. So beginnt das Spiel mit der neuesten TV-Auskopplung *Enterprise*. Danach sind Kirk und die Crew des Originals an der Reihe. Weiter geht es mit *Next Generation*, *Deep Space Nine* und *Voyager*. Ein großer Unterschied zur Konkurrenz ist, dass sich gerade die großen Kreuzer eher träge steuern, was bei den enormen Ausmaßen der Raumgiganten ja auch nachvollziehbar ist. So eine Schlacht läuft dement-

sprechend deutlich langsamer ab, als es etwa aktuell in *Darkstar One* der Fall ist. Die Spieler verdienen sich Punkte, die sie in bessere Ausstattung und in neue Schiffe investieren. Und die strategischen Elemente? Das Spiel bietet eine zusätzliche Taktik-Karte, um Schlachten besser planen zu können. Außerdem lässt sich beispielsweise Energie zwischen Antrieb, Waffen und Schilden transferieren. Kenner wissen, dass etwa im Mutara-Nebel die Schilde nicht funktionieren: Also alle Power in die Phaser leiten und ab geht's. Mann, was sind wir doch bloß für Nerds!

Ahmet Isciturk

Info: <http://startrek.bethsoft.com>

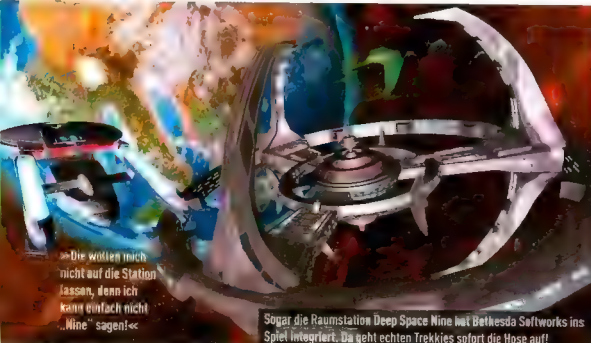
## Star Trek: Legacy

GENRE	Weltraum-Shooter
HERSTELLER	Mad Doc Software/Bethesda
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	September 2006
VERGLEICHBAR	Wing Commander

AHMET ISCITURK



Ich liebe *Star Trek: The Next Generation*. Definitiv eine der besten Serien der Welt! Mit Kirk, Spock, Janeway und Co. konnte ich hingegen nix anfangen. Aber um mit der USS *Enterprise* gegen einen riesigen Borg-Kubus kämpfen zu dürfen, würde ich sofort das Erstgeborene meines Chefs hergeben. Auch wenn sich alles eher träge steuern soll, ist halt realistisch, denn es sind ja riesige Kolosse, die da durchs All schweben, trotz Vakuums einen Riesenlärm verursachen und auch sonst allem trotzen, was uns die Physik lehrt!



»Die wollten mich nicht auf die Station lassen, denn ich kann einfach nicht...«  
»Nine« sagen!«

Sogar die Raumstation Deep Space Nine hat Bethesda Softworks ins Spiel integriert. Da geht echten Trekkies sofort die Hose auf!



»Wir sind CD-Rom-Laien. Mit den DVD-Rom-Laien. Wir spielen in...«

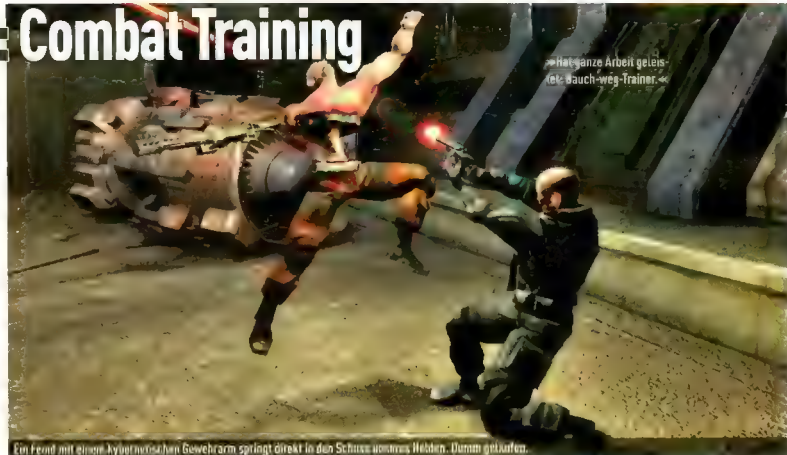
Ein Romulanischer Warbird wirkt immer imposant. Dagegen sieht der Föderationsflitzer fast schon wie ein Spielzeug aus.

**NEWS-TICKER** +++ *Xpand Rally* bekommt einen Nachfolger. Noch in diesem Jahr soll *Xpand Rally Xtreme* erhältlich sein. +++ Konami kündigt wie erwartet *Pro Evolution Soccer 2007* an. Der sechste Teil erscheint in Deutschland wie geplant im Herbst. +++ Für 2007 kündigt Play Ten den Karibikshooter *White Gold: War in Paradise* an. *Far Cry* soll sich schon einmal warm anziehen, heißt es. +++ Noch in diesem Jahr veröffentlicht 1C die Helikopter-Simulation *Whirlwind of Vietnam*. Geballert werden darf auch. +++ Mit *Your are Empty* kündigt Publisher 1C einen Ego-Shooter an. Einen genauen Veröffentlichungstermin gibt es bisher nicht. +++

# Cell Factor: Combat Training

Wer Physik in der Schule hasste, wird sie in diesem Ego-Shooter mit Sicherheit lieben lernen.

Mit *Cell Factor: Combat Training* steht ein Ego-Shooter auf der Matte, der so clever mit den Möglichkeiten der *PhysX*-Engine von Ageia spielt wie ein Autist am Rouletteisch abräumt. Die auf der E3 spielbare Tech-Demo war derart mit Fässern und Kisten gespickt, dass wir uns auf einer *Counter-Strike*-Karte wähten. Mit den gewaltigen Kräften Ihres Charakters heben Sie im Spiel die Metallboxen auf und schleiß Sie herum. Dabei ergötzen Sie sich an dem physikalisch korrekten Gerumpel und Gekuller – wenn Ihnen nicht gerade ein Gegner aufs Dach steigt. Die lernen die Vorzüge der Physikberechnung allerdings nur einmal kurz, aber dafür schmerzhaft kennen: Haben Sie genügend Kraft getankt, hämmern Sie die Gegenstände mit solcher Wucht in umher-



Ein Feind mit einem hydraulischen Gewehrarm springt direkt in den Schuss von uns. Damit gefahrlos.

stehendes Gerümpel, dass die fliegenden Trümmer Kleinholz aus den Pixelfeinden machen. Die Entwickler bezeichnen das süffisant als „Physik Kill“. Mit telekinetischen Kräften schleiß Sie sich mit einem Blick zu Boden rückwärts auf höher liegende Plattformen. Die Story?

Irgendwie liegen sich die von den Vereinten Nationen begründete *GUARD*-Armee und die Streitkräfte der *LI-MBO* Corporation in den Haaren. Aber wen interessiert das schon – bei dieser prallen Grafik und Physik?

Marc Brehme

Info: [www.cellfactorgames.com](http://www.cellfactorgames.com)

## Cell Factor

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Immersion Software
FERTIG ZU	20%
ERSCHIENT	4. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Halo 2

FAZIT: „Hoffentlich entsteht aus der beeindruckenden Demo auch ein beeindruckender Shooter. Physik ist cool, aber nicht alles.“

# Assassin's Creed

Gut informierte Vögelchen zwitscherten uns, dass das im Mittelalter angesiedelte Spiel auch auf dem PC filmreife Action bieten wird.

Als einer der grafisch imposantesten Titel der E3 wurde *Assassin's Creed* für die Playstation 3 gehandelt. Das Team von Ubisoft Montreal (*Prince of Persia: The Sands of Time*) schickt Sie in eine filmreif wirkende Welt des Jahres 1191. Das heilige Land ist durch den dritten Kreuzzug total verwüstet und Sie sitzen als Held Altair zwischen den Stühlen. Verzeihung setzen Sie ein großes Repertoire an mittelalterlichen Waffen ein und versuchen den Konflikt zu lösen. Sie halten sich wie Jack the Ripper im Verborgenen und schlagen ähnlich wie in *Thief 3* unerwartet aus dem Hintergrund zu. Der Trailer in bestechender Qualität zeigt, wie Sie sich als Robin-Hood-Verschnitt unentdeckt in der Zuschauermasse

einer Hinrichtung nähern und den Henkern in atemberaubend inszenierten und realistischen Schwertkämpfen eine Reise ins Nirwana schenken – ohne Rückfahrkarte. Auf der Flucht hechten Sie durch enge Gassen, schubsen Passanten zur Seite, kraxeln Wände hoch und verschwinden wieder in einem Menschenpulk. Die Entwickler versprechen ein „organisches Design mit offenem Spielerlebnis, intuitiver Bedienung, realistischer Interaktion mit der Umgebung und ein flüssiges, genaues Kampfsystem“.

Marc Brehme

Info: [www.assassinscreed.com](http://www.assassinscreed.com)

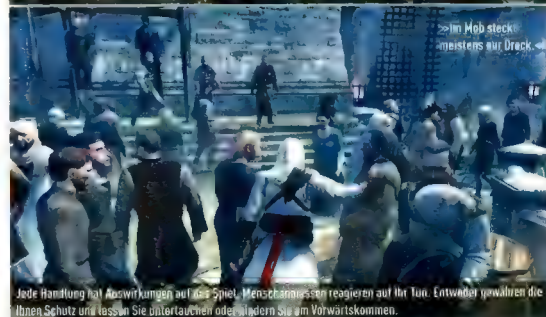
## Assassin's Creed

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft Montreal
FERTIG ZU	45%
ERSCHIENT	2007
VERGLEICHBAR	Splinter Cell, Prince of Persia

FAZIT: „Das Action-Spektakel ist einer der Top-Titel für die Playstation 3 und bisher nur dort angekündigt. Das ändert sich, meinen wir.“



Das Spiel gewährt Ihnen völligen Freiraum. Sie spazieren zu Fuß durch die Stadt, kasseln mal eben ein Gefäß hoch oder reiten (wie hier im Bild) auf dem Gaul durch die Levels.



Jede Handlung hat Auswirkungen auf das Spiel. Menschenmassen reagieren auf Ihr Tun. Entweder wählen die Ihnen Schutz und lassen Sie unantastbar oder hindern Sie am Vorwärtkommen.

**NEWS-TICKER** +++ Am 11. Juli bringt Microsoft das Online-Rollenspiel *Vanguard: Saga of Heroes* nach Deutschland. Das Epos der Everquest-Macher dürfte ungefähr dreimal komplexer werden als *World of Warcraft*. Derbi +++ Mit *UFO: Afterlight* veröffentlicht Cenega im ersten Quartal 2007 den Nachfolger zu *UFO: Aftershock*. +++ Das Piratenabenteuer *Tortuga: Two Treasures* von Entwickler Ascaron soll im August 2006 erhältlich sein. +++ Schon im September will Atari den Science-Fiction Shooter *Timeshift* in Deutschland auf den Markt bringen. +++ Die erste Erweiterung *Stunts & Effects* zu *Lionheads The Movies* kommt am 1. Juni in den Handel. +++



# World in Conflict

Die **Ground Control**-Macher mögen Pilze. Nein, nicht die lustigen: Im neuesten Projekt von **Massive Entertainment** geht's um atomare Waffen.

Die USA führen Krieg! An sich nichts Neues, doch diesmal können die Amis nichts dafür. Die böse Sowjetunion greift kurz vorm Ende des Kalten Krieges ihren kapitalistischen Feind an. Und Sie schlüpfen in die Rolle eines US-Kommandeurs und verteidigen das Land gegen die Pixel-Russen. Über weitere Details der Einzelspieler-Kampagne hüllt sich Entwickler Massive in Schweigen. Egal, der Schwerpunkt des Strategietitels liegt laut der Macher ohnehin auf den Mehrspieler-Gefechten. **World in Conflict** wirkt auf den ersten Blick wie ein Ego-Shooter der Marke **Battlefield**. Sie steuern wahlweise eine der vier Klassen wie Infanterie oder Luftwaffe und erobern mit bis zu 15 Mitstreitern virtuelle Kontrollpunkte. Diese lassen Ihnen



Die nukleare Explosion soll ganze Stedlungen vom Antitz der Erde fagen. Von Häusern, Brücken und Wäldern bleibt nichts mehr übrig.

Unterstützung in Form von Panzern oder Hubschraubern zukommen. Ob Sie die aus der Ich-Ansicht steuern, ist derzeit nicht bekannt. Fest steht, dass die gesamte Umgebung Kriegsschäden davonträgt. Die Zerstörungssorgen gipfeln im Einsatz nukleare Waffen: Der

virtuelle atomare Sprengkörper rast dann auf die Erde zu und sorgt für eine gewaltige Detonation. Heftige Erschütterungen löschen Teile der Erde aus. Hoffen wir, dass der Titel ähnlich explosiv in unserer Redaktion einschlägt. Alexander Frank  
Info: [www.worldinconflict.com](http://www.worldinconflict.com)

**World in Conflict**

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Massive Entertainment
FERTIG ZU	50%
ERSCHENIT	Frühjahr 2007
VERGLEICHBAR	Battlefield 2, Dawn of War

FAZIT: „Interessanter Mix aus Echtzeit-Strategie und Ego-Shooter. Wir warten gespannt auf eine spielbare Version.“



»In Swasland Voikssport: Pferdestahochsprung.«

Creative Assembly erricht von über 250 Einheitsentypen mit einem ausgefeilten Animationswegsystem. Ebenfalls neu: Die Soldaten beherrschen so genannte Finishing Moves.



»Bei Tageslicht erwischt: Armee der Finsternis.«

Wie bereits der Vorgänger **Rome** zaubert auch **Medieval 2** riesige Polygonarmeen auf den Bildschirm. Bis zu 10.000 Krieger sollen sich gleichzeitig ins Gefummel stürzen.

## Medieval 2: Total War

Creative Assembly plant für Oktober die Fortsetzung des Hits **Rome: Total War**. Was bis jetzt zu sehen ist, erfreut.

Rundenstrategie und Echtzeit in einem: Mit **Medieval 2** erscheint im November der vierte Teil der grandiosen **Total War**-Serie. Diesmal umfassen die Pixel-Kriege den Zeitraum der mittelalterlichen Kreuzzüge über die Renaissance bis zur Entdeckung Amerikas. Wie in den Vorgängern planen Sie Ihre Eroberungen auf einer taktischen Karte und führen Ihre Truppen in wunderschönen 3D-Landschaften an. Laut Entwickler Creative Assembly zieht die Grafik-Engine von **Medieval 2** mit doppelter Geschwindigkeit an der von **Rome** vorbei. Doch das Spiel birgt mehr als „nur“ eine Optikaufwertung. Verbesserungen erwarten Sie vor allem im Bereich der künstlichen Intelligenz. Auf der E3 zeigten die

Entwickler einen Kampf der französischen Armee gegen die Engländer. Die Baguettebäcker versteckten sich eigenständig im Wald vor dem britischen Pfeilbeschuss. Anschließend arbeiteten sie sich in Deckung der Bäume zum Kontrahenten vor und griffen von der Seite an. Clever! Neuerungen gibt's auch im Strategie-Modus. Die Rekrutierung einer passablen Armee dauerte in **Rome** mehrere Spieljahre. Die Entwickler gelobten Besserung: Angehende Feldherren sind in nur zwölf Monaten kampfbereit. Na hoffentlich!

Alexander Frank

Info: [www.totalwar.com](http://www.totalwar.com)

**Medieval 2: Total War**

GENRE	Rundenbasierte Strategie
HERSTELLER	Creative Assembly
FERTIG ZU	75%
ERSCHENIT	November 2006
VERGLEICHBAR	Rome: Total War

FAZIT: „Geniale Grafik mit bewährtem Spielrhythmus. Möglicherweise ist **Medieval 2** der wichtigste Strategietitel des Jahres.“

NEWS TICKER +++ Einst geplant als **Half-Life**-Modifikation, jetzt bald im Handel erhältlich. Der Ego-Shooter **The Ship** schippt im September nach Deutschland. +++ Atari veröffentlicht im September das Rennspiel **Test Drive Unlimited**. Wurde auch Zeit, dass das alte Accolade-Teil zurückkehrt auf den PC? +++ Von NCSoft kommt im vierten Quartal diesen Jahres das Online-Rollenspiel **Tabula Rasa**. Das mit extrem detaillierter Grafik ausgestattete Fantasy-Spiel entwickelt Designer-Legende Richard Garriott (**Ultima**). Vormerken! +++ Ausschließlich zum Download wird **Rome: Total War** - Alexander angeboten. Im Juni ist es soweit. +++

»Ummeide Landschaft! Unser Subjekt ist  
schön! Ich bin doch ein was, ja, ja...«



Mammut- und leichte Kampf-Panzer der GDI rumrenn durch die Ruine einer Großstadt.

»Britischer Marine: Spiegel, auf der See, ach bin ich heuer wieder schee.«  
(Auszug der Textchef.)



Orca-Bomber der GDI starten von Trägerschiffen und bereiten einen Angriff auf die Stadt vor.

## C&C 3: Tiberium Wars

Endlich steht uns die langerwartete **Command & Conquer-Fortsetzung des Tiberiumkrieges** ins Haus.

Es gibt doch einen Gott! Die auf der E3 gezeigten Szenen von **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** sahen so sahig aus wie ein Windbeutel. Im Jahr 2047 geht der epische Kampf zwischen der Global Defense Initiative (GDI) und der Bruderschaft von NOD weiter. Die beiden Parteien hauen sich im dritten Tiberiumkrieg mit detaillierten Einheiten die Hücke voll. Im Präsentationsvideo lief uns der Sabber aus dem Mund. Inmitten der öden Wüste und einem mit Tiberium-Erz verseuchten Gebiet fiel die Bruderschaft von NOD in eine GDI-Basis ein. Brillante Physik- und Lichteffekte streichelten den Sehnerv. Fahrzeuge glänzten im Licht, Orca-Bomber wirbelten Staubpartikel auf, erzeugten Wellen im Wasser und zerlegten eindrucksvoll Gebäude,

die physikalisch korrekt zusammenkrachten. Im dritten Teil versucht sich die GDI zu isolieren. Aber Glatzkopf Kane ist zurück und will als größensinniger Anführer der Bruderschaft von NOD das Tiberium nutzen, um die gesamte Menschheit zu unterwerfen. Ganz schön fies! Genau wie die künstliche Intelligenz, die sich an den Spieler anpasst und ihre Kampfstrategien analysiert und auskontert. 2007 erwarten Sie drei Story-Kampagnen und die strategische Spielvariante „World Domination“.

Marc Brehme

Info: [www.commandandconquer.de](http://www.commandandconquer.de)

### C&C 3: Tiberium Wars

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Electronic Arts LA
FERTIG ZU	45%
ERSCHEINT	2007
VERGLEICHBAR	Command & Conquer

FAZIT: „Mit herausragender Grafik ist Tiberium Wars für C&C-Fans das Paradies! Spielerisch aber noch nicht einschätzbar.“

## Paraworld

Keine Elektrizität, kein Plastik, aber dafür jede Menge kampflustiger Riesenviecher! In August besteigen Sie Ihre Echs'.

Der Name **Paraworld** kommt nicht von ungefähr. Der Echtzeit-Strategietitel versetzt Sie in ein prähistorisches, aber dennoch fortschrittliches Paralleluniversum. Der Spieler führt einen der drei Stämme an. Die Hu, ein Volk mit nordischen Wurzeln, setzen auf stabile Mauern und riesige Verteidigungstürme. Aufgrund ihrer Herkunft reiten die Barbaren auf Mammuts oder hetzen robuste Rhinos auf das Schlachtfeld. Die Aje, ein Beduinestamm, schlagen sich hauptsächlich in Zelten nieder, das macht sie flexibel und gefährlich: Das Volk reißt sich ziemlich viele Dinorassen unter den Nagel. Ein Brachiosaurus dient den Aje sowohl für Kampf als auch für Transportzwecke. Geschickte Anführer



Die gigantischen Echsen dienen nicht nur als Kampfmaschinen, sondern eignen sich auch hervorragend für Transportzwecke.

funktionieren das Vieh sogar zu einem Katapult um. Die Nigigi-Gemeinschaft erinnert an Japaner und dezimiert die Gegnerreihen mit Ninja- und Kamikaze-Einheiten. Der Entwickler SEK verspricht über 40 Urzeitmonster. Sämtliche Kreaturen verfügen über eigene Spezi-

alangriffe und Todesstöße, so genannte Finishing Moves im Stile des Prügelspiels **Dead or Alive**. Apropos verknoppen: Bis zu acht Zocker hetzen ihren T-Rex in Deathmatch, Domination und Defender aufeinander. Klingt riesig!

Alexander Frank

Info: [www.paraworld.com](http://www.paraworld.com)

### Paraworld

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	SEK
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	August 2006
VERGLEICHBAR	Spellforce 2, Warcraft 3

FAZIT: „Jurassic Park schaut gegen Paraworld richtig prähistorisch aus. Die ersten Spielszenen sind allererste Sahne!“

## HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90\* SENDEN UND EIN FUßBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

\*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

[www.gemeinsam-fuer-afrika.de](http://www.gemeinsam-fuer-afrika.de)

unterstützt von  
**REACTION**



**GEMEINSAM FÜR AFRIKA**





# Deine neue Flamme!

**Mit dem Rollenspiel TWO WORLDS fordert der Entwickler der Earth-Reihe Genre-Riesen wie Oblivion heraus. Gewagtes Spiel!**

Die Götter streiten sich, die Mächte der Finsternis fallen über das Land her, die Gefahr – natürlich in Form des nicht personifizierten Bösen – droht alles und jeden zu vernichten. Und Sie sind der Auserwählte, der die dunklen Pläne des Unnatürlichen durchkreuzt und in der ganzen Welt den Frieden wiederherstellt. Von welchem Titel reden wir? Morrowind? Oblivion? Der Gothic-Reihe? Prinzipiell trifft das Szenario

auf ziemlich jedes Rollenspiel zu – auch auf *Two Worlds*. Eine alte, längst vergessene Gottheit bedroht hier ebenfalls den Frieden. Nur hat Ihr Held neben der Rettung der Welt auch ein privates Motiv für sein Tun. Bei einem Ausflug gerät nämlich seine Schwester in eine tödliche Falle. Vom Wunsch nach Vergeltung besessen startet Ihr Held seinen Rachefeldzug. Los geht's!

## GEFÜHLSDUSELEIEN

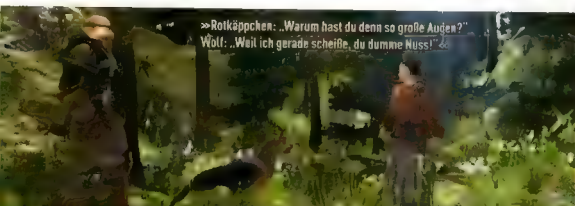
Äh, nee. Denn mehr wollen die polnischen Entwickler von Reality Pump noch nicht verraten. Eine Kleinigkeit konnten wir mit Axt und Schwert aber noch

entlocken: *Two Worlds* wartet mit Intrigen, Komplotten, überraschenden Wendungen und großen Gefühlen auf. Vor allem durch Emotionen soll sich der Spieler mit seinem Charakter identifizieren und die Auswirkungen seines Handelns spüren. Aha! Beispiel? Als junger Krieger betreten Sie ein Dörfchen, in dem gerade eine Hinrichtung beginnt. Der wütende Mob will einen Mann hängen sehen. Nun liegt es an Ihnen, ob der arme Kerl gleich im Winde baumelt oder sich als Verbündeter an Ihre Seite gesellt. Jedes Kapitel des Abenteurers verlangt Ihnen solche moralischen Entschei-

dungen ab. Abhängig von Ihrem Weg, mündet die Geschichte in einem von mehreren, sehr unterschiedlichen Enden. Klingt doch echt viel versprechend!

## KARTENPARTY

Laut Reality Pump spiegeln auch die Kämpfe die Vielfalt der Möglichkeiten wider. Zwar blockt Ihr Charakter automatische Schläge ab, jedoch kommen Sie um individuelle Taktiken bei Feinden nicht herum. Zückt Ihr Recke etwa sein Schwert gegen einen Ritter, küsst er mit einer hohen Wahrscheinlichkeit dessen Stahlkappen. Setzt er eine Lanze gegen

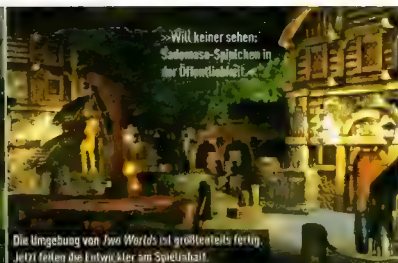
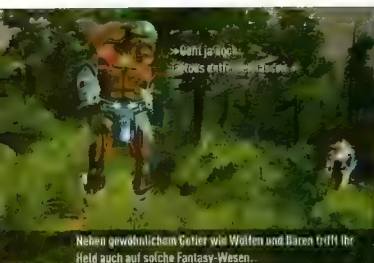


*Two Worlds vermittelt einen realistischen Eindruck. Solche Waldlichtungen laden fast schon zum Picknick ein.*



*Die Kutsche sieht im fertigen Spiel hoffentlich genau so gut aus.*

**NEWS-TICKER** +++ Im dritten Quartal 2006 will Entwickler Firefly Studios ihr Echtzeit-Strategiespiel *Stronghold Legends* fertig haben. Dann heißt es wieder: Verteidigen Sie Ihre Burg! +++ Frogster Interactives Weltraumstrategiespiel *Star Wolves 2* kommt im August in den Handel. +++ Mit *Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption* lässt Petroglyph den Wookiee aus dem Sack. Noch in diesem Jahr soll die Erweiterung kommen. +++ Der Spaß-Flieger *Snoopy vs. the Red Baron* kommt im dritten Quartal 2006 in die Läden geflogen. +++ Spielelegende Sid Meier lässt sein Aufbau-Strategiespiel *Railroads* im Oktober in die Händlerbahnhöfe einfahren.



## Ein Rollenspiel mit Freundin!

Scharf auf ein aufregendes Abenteuer mit Ihrer Holden? *Two Worlds* befriedigt dieses Verlangen. Zumindest laut Hersteller Zuxxez.

Im Gegensatz zu Rollenspiel-Perlen wie *Oblivion* oder *Gothic 3* versprechen die Entwickler von *Two Worlds* einen Mehrspieler-Modus. Bis zu acht Zocker greifen in speziell für Netzwerk und Internet ausgelegten Schauplätzen zum Schwert. Doch das ist nicht alles: Auf Wunsch zocken Sie mit Ihren Kumpels auch kooperativ! Da man jedoch ein solch komplexes Abenteuer nicht ohne Weiteres um einen Mehrspieler-Teil erweitern kann, setzt Reality Pump auf zusätzliche, von der Hauptmission unabhängige Inhalte. Im Gegensatz zur Solokampagne haben Sie hier auch deutlich mehr Einfluss auf die Optik sowie die Fertigkeiten Ihres Netzwerkhelden. Hier verspricht Zuxxez ein ähnlich umfangreiches Charakterwerkzeug wie von *Oblivion* bekannt.



so ein Blechkübel ein, steigen die Siegchancen. Auch Fallensysteme sollen zum Einsatz kommen, zu Details schweigt sich der Entwickler noch aus. Wer seinen Widersacher lieber aus sicherer Distanz zusetzt, erfreut sich an einem frischen Magiesystem, das wie ein Sammelkartenspiel funktioniert: Sie erhalten bei Ihren Reisen Zauberformeln in Form von Karten, die Sie tauschen und kombinieren. Übereinander gestapelt ergeben sie neue Magieeffekte. Ihren Zauber-schwerpunkt legen Sie so selbstständig fest. Super!

**DAS SIEHT DOCH LECKER AUS!**  
Technisch reicht *Two Worlds* locker an die Konkurrenz heran. Die ersten Bilder demonstrieren bereits eindrucksvoll die Pixelpracht, den Pixel Shadern und HDR-Rendering sei Dank. Durch realistische Beleuchtungseffekte bekommen sogar bewegliche Objekte wie Gräser oder Bäume physikalisch korrekte Schat-

ten. Herausgeber Zuxxez spricht in diesem Zusammenhang von der zehnfachen Leistungsfähigkeit der *Earth-Engine*, ebenfalls von Entwickler Reality Pump. Klingt nach einer harten Konkurrenz für das ebenfalls für September 2006 angekündigte *Gothic 3*!  
Alexander Frank  
Info: [www.2-worlds.com](http://www.2-worlds.com)

Two Worlds	
GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Reality Pump/Zuxxez
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	September 2006
VERGLEICHBAR	Gothic 3, Oblivion
ALEXANDER FRANK	

Als Rollenspieler möchte ich nicht ständig gegen das globale und absolut unpersönliche Böse antreten. Ich will in die Weichteile eines Widersachers treten, der meinen Charakter bedroht, meine Gefühle verletzt und als ein greifbares Arschloch existiert. Das ist zum Beispiel in *Anachronox* oder *Baldur's Gate 2* der Fall. Wenn *Two Worlds* diese Bedingungen erfüllt, bin ich angesichts der grandiosen Grafik vollends zufrieden. In meiner „Haben will“-Liste sichert sich der Titel jedenfalls einen der oberen Ränge. Eindrucksvoll!

+++ Die Microsoft Game Studios kündigen den Ego-Shooter *Shadowrun* als Exklusivtitel für Windows Vista an. +++ Take 2 lässt *Prey* ab dem 10. Juli die Läden stürmen. Test in der nächsten PC ACTION. Wir sagen schon jetzt: Der Shooter wird ein Hit! +++

## SPENDEN BEGEISTERT



## HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT **UNITED**  
PER SMS AN **8 11 90\*** SENDEN  
UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE  
MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA  
GEWINNEN. 2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte





Russische T-34 und eine Stalnorgel zerstören einen deutschen Panzer.

# Jetzt aber Rush!

**Die Uhr tickt unerbittlich: In RUSH FOR BERLIN ist Beellung in den Missionen angesagt, sonst gibt es keinen Nachschub.**

„Schneller, schneller, schneller!“ rufen nicht nur die Soldaten, die durch das Kriegsgebiet hasten, sondern auch Sie vor dem Monitor. Denn Stormregions neues Echtzeit-Strategiespiel *Rush for Berlin* setzt knallhart auf Zeit.

## DAS WIRD ABER AUCH ZEIT

Langatmiges Abwägen lassen Sie besser – ein Balken am oberen Bildrand zeigt, wie schnell Sie mit der Mission vorankommen. Je weiter dieser im grünen Bereich ist, desto mehr Truppen erhalten Sie nach Abschluss der Mission. Befindet

sich der Balken am Ende eines Auftrags im roten Bereich, heißt das: keine neuen Soldaten und die nächste Aufgabe ist unter Umständen deutlich schwerer. Stellen Sie sich aber nicht gerade so müde an wie Mitarbeiter auf dem Finanzamt, absolvieren Sie die Missionen wohl recht locker zumindest im gelben Bereich. Das gelang uns in der vorliegenden Beta schließlich auch. So heimsen Sie immerhin noch die Standardtruppen ein, wenn auch keine Extras.

## DAS ENDE IST NAH

In *Rush for Berlin* spielen Sie in drei Kampagnen das Ende des Zweiten Weltkriegs nach, diesmal aber anders. Sie marschieren zuerst aufseiten Russlands, anschließend gemeinsam mit

den Alliierten Richtung Berlin – und können in einer fiktiven Geschichte, in der Hitler tot ist, mit den Deutschen paktieren. Die haben dabei keinen Expansionsdrang mehr und wollen sich nur gegen die anrückenden Feinde verteidigen. Nicht uninteressant!

## DAZU BIST DU FAHIG

Im Spiel kommen Sie ohne die Spezialfähigkeiten der Offiziere nicht weit. Beispielsweise nutzen Sie die Sperrfeuerfunktion des Artilleristen oder die „Ein Schuss, ein tödlicher Treffer“-Fähigkeit des Panzerkommandanten. Offiziere der Russen erhöhen die Moral Ihrer Leute stillet durch Wodka, den wir in der Redaktion auch bitter nötig haben. Allerdings klappte es

mit der Wegfindung vor allem in Städten noch nicht ganz so gut. Hier verhakten sich Panzer oder blieben in unserer spielbaren Version an Häusern kleben, was zu nervigen Manövern führte und Zeit kostete. Auch waren manche Einheiten oft schlecht zu erkennen, gerade wenn grün getarnte Soldaten auf einer Wiese rumrobben. Bis zur Veröffentlichung wollte Stormregion daran arbeiten.

Andreas Bertits

Info: [www.rushforberlin.de/](http://www.rushforberlin.de/)

<b>Rush for Berlin</b>	
GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Stormregion/Deep Silver
FERTIG ZU	99%
ERSCHEINT	26. Mai 2006
VERGLEICHBAR	Codename: Panzers Phase 2
ANDREAS BERTITS	



Artillerieoffiziere in einer Stalnorgel sorgen für Boni.



Eine amerikanische Einheit stürmt ein Gefangenenerlager.

Die Testversion zu *Rush for Berlin* erreichte uns zu spät, sodass wir den Härtecheck in der nächsten Ausgabe nachliefern. Immerhin konnten wir uns eine Beta für Sie ansehen. Die zeigte zum einen, dass es noch immer kleinere Probleme gibt, zum anderen, dass der Titel massig Potenzial besitzt. Vor allem der Einsatz der Offiziere bringt enorme taktische Tiefe ins Spiel und faszinierte. Dass die Zeit nun ein gewichtiger Faktor ist, macht das Spielgeschehen actionmäßiger, aber auch ganz schön fordernd.

**NEWS-TICKER** +++ Im Herbst 2006 kommt von Vivendi das Actionspiel *Scarface: The World is Yours* nach Deutschland. Inzwischen sind wir sicher: Die längere Entwicklungszeit hat sich gelohnt. Das Gangster-Epos mit GTA-Spielprinzip mutet zu einem Hit-Kandidaten. +++ Nach langer Wartezeit bringt Frogster Interactive das Strategiespiel *Pacific Storm* im Juli auf den Markt. +++ Und beim Entwickler Lesta Games ist bereits eine Erweiterung für *Pacific Storm* in der Entwicklung. Im vierten Quartal soll es soweit sein. +++ Noch in diesem Jahr kommt von In-House der kooperative Shooter *Monster Madness*. Durchschnitt wohl. +++

# MÖRDERKÄLTE.

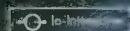


26. MAI 2006

## HITMAN

BLOOD  MONEY

[www.hitman.com](http://www.hitman.com)



© 2006 IO Interactive A/S. Hitman, Blood Money and Hitman are trademarks of the IO Interactive Group. All rights reserved. "PlayStation" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.





# Chrome 2

Ginge es nach den düsteren Visionen von Techland, wäre der Tod in naher Zukunft nur noch ein Gespött seiner selbst.

Bei dem lange erwarteten *Chrome*-Nachfolger hat das Militär die komplette Kontrolle übernommen. Mit einem gemeinen Trick verpflichtet es

immer mehr junge Soldaten für fieseste kriegerische Machenschaften: Die Seele kann mittels modernster Technik in einem Mikrochip gespeichert und in andere Körper übertragen werden. Dadurch winkt den angehenden Soldaten die Unsterblichkeit. So stellte die korrupte Regierung eine riesige Cyborg-Armee auf die Beine, die sie postwendend an die Front schickt. Dabei übernehmen Sie die Rolle eines Söldners und finden sich inmitten einer riesigen Schlacht wieder. Erledigten Feinden sollen Sie die Mikrochips entfernen und in ihr eigenes „Exoskelett“ einfügen. Ähnlich wie in einem Rollenspiel bauen Sie auf diese Weise die Fähigkeiten des Charakters weiter aus. Techland spricht von riesigen Schlachtfeldern mit vielen taktischen Möglichkeiten und einem immensen Waffenarsenal. Darunter sollen sich auch gemeine genetische Wunden

und haushohe Mechmonster tummeln. Damit es bei den Kämpfen richtig abgeht, stehen den Streithähnen mehr als zehn Fortbewegungsmittel zur Verfügung. Vom schwer gepanzerten Spähfahrzeug bis hin zum fliegenden Jäger ist alles geboten. Den Computergegner wollen die Entwickler eine KI spendieren, die sich gewaschen hat. So sollen Feinde selbstständig die Strategie wechseln und sich auf Ihre Vorgehensweise einstellen. Dank *Chrome 2007-Engine* will der Titel auch optisch neue Maßstäbe setzen.

Ralph Wollner

Info: [www.chromethatgame.com](http://www.chromethatgame.com)

»Wird von der AT-AT-Familie gern tot geschwiegen: der behinderte Sohn.«



Die haushohen Mech-Einheiten gehören zu den Neuheiten von *Chrome 2*.

## Chrome 2

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Techland
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Deus Ex 2, Chrome, Far Cry

**FAZIT:** „Techland verspricht viel. Setzt der Entwickler auch nur gut die Hälfte davon um, könnte es diesmal zum Hitzern reichen.“

# Reservoir Dogs

Quentin Tarantinos 1992 veröffentlichter Kult-Streifen bekommt nun endlich eine PC-Umsetzung. Oder?

Filmkenner wissen, dass sich sechs chaotische Gangster treffen, um den bedeutendsten Juwelier von Los Angeles zu überfallen. Der Plan scheint perfekt durchdacht, scheitert jedoch kläglich. In den insgesamt 16 Missionen schlüpfen Sie in jeden einzelnen Charakter des Films und erfahren Hintergründe, die im Film nie erklärt wurden. Auf Fragen wie „Stirbt Mr. Pink am Ende des Films?“ winkt nun bald eine Antwort. Dabei sollen Sie die Protagonisten nicht nur aus der Verfolgerperspektive steuern, sondern auch mit heißen Schlitzen für echte Bleichschaden-Lawinen sorgen. Ist es im Actiongetümmel brenzlich um Ihren Helden bestellt, schnappen Sie sich einen ahnungslosen Passanten und nehmen ihn als Geisel. Wollen die Polizisten

dann immer noch nicht aufgeben, schießen Sie der Pixelfigur zum Beispiel ins Bein und schon senken die Gesetzeshüter die Waffen. Als Schmankerl haben die Entwickler dem Spiel die Originalmusik des Films spendiert. Ganz im Stil von *Hitman: Blood Money* gibt es eine Kurzzusammenfassung, die aufführt, wie fanatisch oder professionell Sie vorgegangen sind. Bei den Sprechern kann Eidos jedoch nicht auf die Originalen des Films setzen: Einzig und allein Michael Madsen – er spielte Mr. Blonde – leiht dem Spiel seine Stimme.

Ralph Wollner

Info: [www.reservoirdoggame.com](http://www.reservoirdoggame.com)

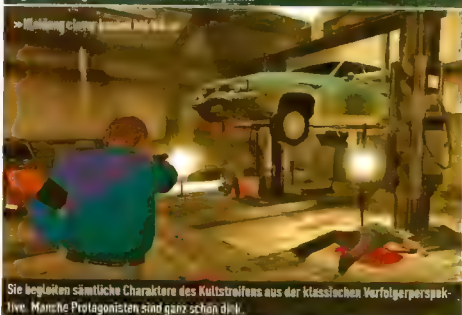
## Reservoir Dogs

GENRE	Actionspiel
HERSTELLER	Volatile/Eidos
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	August 2006
VERGLEICHBAR	GTA San Andreas, True Crime

**FAZIT:** „Hilfe, das Teil ist bisher nur für Konsolen angekündigt. Wir WOLLEN das aber. Also los, umsetzen. Wird schon.“



Wenke wie im Film geht es auch bei der PC-Umsetzung eindeutig zur Sache: Wunderspannige Gegner überzeugen Sie mit Geschick und Feingefühl.



Sie begleiten sämtliche Charaktere des Kultstreifens aus der klassischen Verfolgerperspektive. Manche Protagonisten sind ganz schön dick.

**NEWS-TICKER** +++ Ebenfalls im Juli erscheint die Piratenhitz *Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow*. Passend zum zweiten Teil des Kino-Spektakels *Fluch der Karibik*. +++ Schon am 19. September bringt Atari das Rollenspiel *Neverwinter Nights 2* nach Deutschland. Das klassische Spielprinzip tastete man so gut wie nicht an. In diesem Fall eine gute Entscheidung, meinen wir. +++ Alljährlich veröffentlicht EA Sports auch einen neuen *Madden* Teil. Die 2007er Ausgabe erscheint im August. Hurra! +++ Natürlich gibt's auch neue Versionen von *FIFA*, *NHL* und *NBA* von EA Sports. Auf der Messe wurden allerdings lediglich Trailer gezeigt. +++

# World of Warcraft: The Burning Crusade

**E3-Höhepunkt für sechs Millionen Fans: Blizzard enthüllt das neue Allianz-Volk.**

Die Völker der nächsten EU-Erweiterung sind Bulgaren und Rumänen. Minimal exotischer wirken die Zuwachsplanungen in der Spielwelt von *World of Warcraft*. Die Horden-Seite bereichern in *The Burning Crusade* bekanntlich die schicken Blutelfen. An Blizzards E3-Stand konnten wir erstmals auch mit dem Allianz-Zuwachs spielen: Das edle Ur-Volk der Draenei; Abkömmlinge der Eredar, die sich nicht zur Mitwirkung bei dämonischen Aktivitäten beschwätzen ließen. Auf der Flucht crashen die Knaben im nordwestlichen Kalimdor und besiedeln dort zwei Inseln in Nachtefeln-Nachbarschaft. Die Draenei können nicht nur Gnommen auf den Scheitel spucken: Die Neuen sind das größte Allianz-Volk und fallen durch bläuliche Haut und Schwanzanzhang aus dem



Draenei (Links) bekämpft Blutelfin in der Scherbenwelt.

Rahmen. Als Berufsklassen stehen voraussichtlich Jäger, Krieger, Magier, Paladin, Priester, Schurke zur Wahl. Wir konnten die Draenei-Startzone Ammenvale ein wenig erforschen, in deren hübschen Wäldern violette Kristallsplinter und andere Trümmerteile verstreut sind.

Auch zu den Blutelfen gab es Neues zu sehen. Deren protzige Hauptstadt Silvermoon City ist durch eine Art Untoten-Streifen zweigeteilt: in den monsterverseuchten Westen und die florierende Osthälfte.

Heinrich Lenhardt

Info: [www.world-europe.com/de/burningcrusade](http://www.world-europe.com/de/burningcrusade)

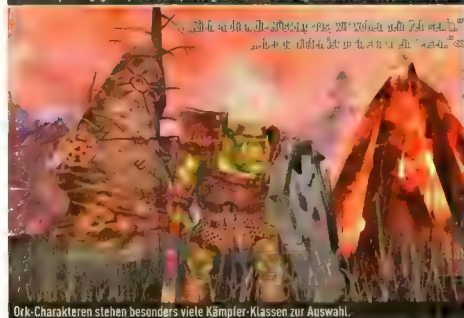
## WOW: BURNING CRUSADE

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Blizzard
FERTIG ZU ERSCHEINEN	80%
VERGLEICHBAR	4. Quartal 2006 World of Warcraft

FAZIT: „Eine sehr vielseitige Erweiterung, die schon allein wegen der Elfen absolut „Pflichtkauf“-Kaliber besitzt!“



Auch an Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe ist gedacht – im Hintergrund läuft die Gruppenschlacht.



Ork-Charakteren stehen besonders viele Kämpfer-Klassen zur Auswahl.

## Warhammer Online

**Die Schöpfer von *Dark Age of Camelot* machen aus der *Warhammer-Fantasywelt* das neue Online-Rollenspiel *Age of Reckoning*.**

Düster, grimmig, brutal – Adjektive, die jeden PC ACTION-Leser aufmerksam machen. Damit lässt sich festnageln, was das Szenario des 25 Jahre alten so genannten Tabletop-Spiels *Warhammer* von lieblichen Fantasy-Varianten unterscheidet. Die Völker-Mixtur enthält reichlich Konfliktstoff: Orks hassen Zwerge, Dunkelelfen massakrieren Hochelfen, Menschen bekämpfen Chaos – und umgekehrt. Da sich Orks nicht den Kopf mit Magie zerbrechen, übernehmen Koboide die Zauberelemente der Klasse. Es geht schnell zur Sache: Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe stehen im Mittelpunkt aller Designbemühungen bei *Warhammer Online: Age of Reckoning*. Konfliktscheue Naturen beschränken sich zur Not aufs Verprügeln von Computer-

monstern. Das Kampfsystem bietet die bewährte Mischung aus automatischer Attacke und per Tastendruck beigefügten Spezialfähigkeiten. Zur Ausführung bestimmter Spitzentechniken braucht es aber einen vollen Moral-Balken, der sich langsam leert, wenn man nicht kämpft. Das Aussehen Ihres Charakters verändert sich nicht nur durch das Anlegen besserer Ausrüstung: Mit steigenden Erfahrungsstufen wachsen etwa die Orks. Schon aus der Entfernung soll man einer Spielfigur ansehen können, wie mächtig sie ist.

Heinrich Lenhardt

Info: [www.warhammeronline.com/german](http://www.warhammeronline.com/german)

## WARHAMMER ONLINE: AOR

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Mythic Entertainment
FERTIG ZU ERSCHEINEN	40%
VERGLEICHBAR	4. Quartal 2007 Dark Age of Camelot

FAZIT: „Potenzieller *World of Warcraft*-Konkurrent mit dem Schwergewicht auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe.“

## HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT **UNITED** PER SMS AN **811 00** SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

\*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

[www.gemeinsam-fuer-afrika.de](http://www.gemeinsam-fuer-afrika.de)

unterstützt von  
**REACTION**



**GEMEINSAM FÜR AFRIKA**



Viele der neuen Spiele wurden die  
Messebesucher bereits ausprobiert.  
Offenbar ein Indikator in der Nähe.

# Fette Beute!

Los Angeles, 10. bis 12. Mai: Auf der weltgrößten Spielemesse E3 zeigten auch 2006 wieder hunderte Hersteller tausende Spiele. Die besten für Sie herauszufiltern, war nicht einfach.

Während Kollege Ciszewski sich für Sie auf der Messe die Füße platt läuft und per Internet Daten in unser Hauptquartier schaufelt, wertet der in Deutschland verbliebene Rest der Redaktion bereits die von ihm gesammelten Erkenntnisse aus. Welche Spiele glänzen durch neue Ideen, welche sehen wirklich prickelnd aus, welche sind einfach nur genial? Bei der Fülle an viel versprechenden PC-Titeln, die Sie da in den kommenden Monaten erwarten, entpuppte sich diese Aufgabe

als Schwerstarbeit. Auffällig war in diesem Jahr besonders, dass sich Spiele nicht mehr so leicht wie früher in Genres einordnen lassen, da Sie Elemente mehrerer Bereiche in sich vereinen. Mit den Chart-Listen auf dieser Seite geben wir Ihnen einen Gesamtüberblick über die Messe-Höhepunkte aus Sicht der Redaktion. Falls Sie etwa *Duke Nukem Forever* oder *Alan Wake* vermissen: Nicht alle heiß erwarteten Spiele ließen sich auf der E3 blicken und tauchen somit nicht auf dieser Seite auf. Falls wir dennoch ein Spiel übersehen haben sollten, finden Sie es garantiert in einer der kommenden Ausgaben von PC ACTION.

Joachim Hesse

Info: [www.e3expo.com](http://www.e3expo.com)

Top 10 Strategie		Spielname/Hersteller/Vertrieb/Veröffentlichung	
	1	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Supremacy Commander
	2	Echtzeit-Strategie	Echtzeit-Strategie
	3	EA, 2007	Gas Powered Games, Anfang 2007
	4	Seite 47	Ausgabe 4/2006
	5	Medieval 2: Total War	Star Trek: Legacy
	6	Echtzeit-Strategie	Strategie
	7	Creative Assembly, November 2006	Mad Doc Software, September 2006
	8	Seite 46	Seite 44
	9	Campaign of Heroes	War Front: Turning Point
	10	Echtzeit-Strategie	Echtzeit-Strategie
	11	Relic Entertainment, 3. Quartal 2006	Digital Reality, September 2006
	12	Ausgabe 02/2005	Ausgabe 4/2006
	13	Joint Task Force	World in Conflict
	14	Echtzeit-Taktik	Echtzeit-Strategie
	15	Mihos Entertainment, Herbst 2006	Massive Entertainment, 3. Quartal 2007
	16	Ausgabe 1/2005	Seite 46
	17	Anna 1701	Stronghold Legends
	18	Strategie	Echtzeit-Strategie
	19	Realized Designs, Ende 2006	Pirelli Studios, 3. Quartal 2006
	20	Ausgabe 6/2006	

Top 10 Rollenspiel		Spielname/Hersteller/Vertrieb/Veröffentlichung	
	1	Halo: London	World of Warcraft: Burning Crusade
	2	Action-Rollenspiel	Online-Rollenspiel
	3	Flagship, 2006	Blizzard Entertainment, 4. Quartal 2006
	4	Ausgabe 1/2005	Seite 53
	5	Eurovision	Dark Messiah of Might and Magic
	6	Action-Rollenspiel	Action-Rollenspiel
	7	1000 Studios Showdown, 2. Quartal 2007	Warcraft, September 2006
	8	Ausgabe 1/2006	Ausgabe 5/2006
	9	Gothic 2	Shadow Run
	10	Action-Rollenspiel	Online-Rollenspiel
	11	Piranha Bytes, 2006	Destruction Games, Frühjahr 2009
	12	Ausgabe 5/2006	Ausgabe 5/2006
	13	The Witcher	Plan Quest
	14	Action-Rollenspiel	Action-Rollenspiel
	15	CD Projekt, 4. Quartal 2006	Iron Luns, Juni 2006
	16	Seite 32	Seite 42
	17	Two Worlds	Warhammer Online
	18	Action-Rollenspiel	Action-Rollenspiel
	19	Realize Pump, 3. Quartal 2006	Mythic Entertainment, 2007
	20	Seite 48	Seite 53

## Top 20 Action

Ego-Shooter	Mehrwegiger Shooter	Lunar: Tournament 2007	Action-Adventure	Ego-Shooter
Crytek, Herbst 2006	Spilch Damage/Edt, September 2006	Epic Games, 2007	Ubisoft Montreal, 2007	Free Radical, Anfang 2007
Seite 16	Seite 15	Seite 28	Seite 45	Seite 34
Action	Action	Taktik-Shooter	Taktik-Shooter	Honor of Arms: Airborne
Irrational Games, 2007	Midway Chicago, 2006	Digital Dimensions, 2006	EA Los Angeles, 4. Quartal 2006	Ausgabe 7/2006
Ausgabe 6/2006	Ausgabe 5/2006	Seite 18	Ausgabe 6/2006	
Action-Adventure	Action	Taktik-Shooter	Mehrwegiger Shooter	Ego-Shooter
Stormfront, 4. Quartal 2006	Avananche Studios, 3. Quartal 2006	Kaos Studios, 2007	ASA Studio, 2007	Human Head Studios, 10. Juli 2006
Seite 43	Ausgabe 6/2006	Seite 26	Seite 34	Ausgabe 4/2006
Taktik-Shooter	Ego-Shooter	Ego-Shooter	Action	Ego-Shooter
Ubisoft, September 06	Time Gate Studios, Herbst 2006	Ego-Shooter	Metropolis, 3. Quartal 2006	Technim, 4. Quartal 2006
Ausgabe 2/2006	Seite 29	Ausgabe 5/2006	Seite 38	Seite 38

Top 10 Andere		Spielname/Hersteller/Vertrieb/Veröffentlichung	
	1	Space	Alone in the Dark: Near Death Investigation
	2	Aufbau-Strategie	Action-Adventure
	3	Maxis, 4. Quartal 2006	Eden Studios, Herbst 2006
	4	Seite 26	Seite 43
	5	Bad Day L.A.	Logo Star Wars 2: The Original Trilogy
	6	Action-Adventure	Traveller's Tales, September 2006
	7	Cinemat Software, 2. Quartal 2006	Ausgabe 10/2005
	8	Seite 26	Seite 43
	9	Gothic 2	Bayonetta: Fluch & Engel des Todes
	10	Adventure	Revolution Software/Sumo, Sep. 2006
	11	Animation Arts, 2006	Ausgabe 6/2006
	12	Ausgabe 11/2005	Seite 43
	13	Pro Evolution Soccer 6	Sid Meier's Railroads
	14	Sportspiel	Aufbau-Strategie
	15	Konami, November 2006	Parsons, Oktober 2006
	16	Ausgabe 7/2005	Ausgabe 7/2006
	17	Test Drive Unlimited	GTN 7: PA-OT Racing Game
	18	Rennspiel	Rennspiel
	19	Eden Games, Herbst 2006	Simion, Sommer 2006
	20	Ausgabe 2/2006	Ausgabe 5/2006

# Gewinnen Sie mit Heimspiel 2006!

**TGC**  
 THE GAMES COMPANY

Feiern Sie mit uns und räumen Sie coole Preise ab!  
 Beantworten Sie einfach die Quizfrage.

**BILDBAND  
 HEIMSPIEL**

Optimal zum Schmökern.  
 Hier finden Sie stimmungsvolle Fotografien zur WM. Handgebunden und streng limitiert in der Auflage. Für Fußballfans ein Lackerkissen!

**1x**
**HEIMSPIEL**
**PROFI-FUSSBALL**

Das beliebteste Sportgerät der Firma Draht ist aus bestem Leder gefertigt und entspricht den Turnieranforderungen. Passend zur kommenden Fußballweltmeisterschaft zieren die deutschen Nationalfarben diese Luxuspfiffe.

**2x**
**T-SHIRT**

Genau das richtige Outfit für die anrückenden Fußballmonate. Aus bestem Material verarbeitet und unglaublich schick. Das brauchen Sie!

**5x**
**TRAGBARE MINIFERNSEHER**

Der kleine Blickfang der Marke Elita, Modell 2052, besitzt eine 20 Zentimeter große Bildschirmdiagonale und 640x480 Pixel. Ideal für Urlaub und Geschäftsreisen. Jedes der süßen Dinger hat einen Wert von 300 Euro. Ein Netzdapter liegt bei.

**3x**
**5x**
**HEIM-  
 SPIEL 2006**

Mit Originalautogramm von Spieldesigner-Legende Werner Krähe. Ein Muss für Ihre Sammlung!

**WIE HEISST DAS NEUE  
 SPIEL VON TGC?**

- Heimspiel 2006
- Auswärtsspiel 1954
- Trüffelspiel 1966

Die Gewinner werden durch eine unabhängige Jury ermittelt. Der Gewinner ist verpflichtet, die Gewinne innerhalb von 30 Tagen an die TGC zu übergeben. Die Gewinne werden an den Gewinner übergeben. Die Gewinne werden an den Gewinner übergeben.

Die Gewinnspielpreise werden von uns von der jeweiligen Kooperation für den Teilnehmer gesponsert.

TGC - The Games Company. Weitere Informationen unter [www.tgc-games.com](http://www.tgc-games.com).  
 Alle Gewinnspiele sind Eigentum ihrer jeweiligen Betreiber. Alle Preise sind begrenzt.



# Rush for Berlin

## Bald knallt's!

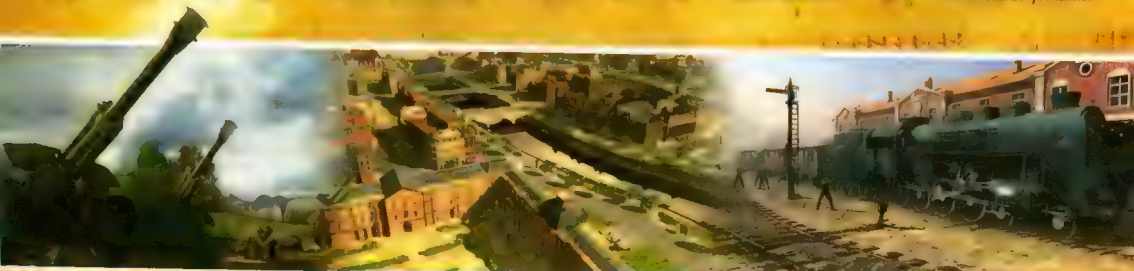
Steuern Sie in 3 Kampagnen  
Alliierte, Rote Armee und  
Deutsche (1944-1945)

Leveln Sie die Offiziere,  
um deren neue Fähig-  
keiten zu nutzen

Setzen Sie Prototypen  
ein, z.B. Maus, Goliath,  
ME262, T28 u.a.

Erleben Sie fesselnde  
historische und  
fiktive Schlachten

Nutzen Sie die Zeit als  
Ressource, um den Sturm  
auf Berlin zu gewinnen





DER HEUTE KRACHE  
DER PANZER



“ Sieht also ganz so aus,  
als hätten wir es mit einem

## extrem schmucken

und erfrischen unkomplizierten Strategiespiel  
zu tun, das auch genug Tiefe besitzt, um auch  
Profis zu fesseln. Berlin, Berlin,  
wir fahren nach Berlin! “

PC ACTION

Abmet Iststück in Ausgabe 5/06



5 Multiplayer Modi (Death  
match, Koop, der brandneue  
Risiko Modus u.a.)



Genießen Sie die neue  
Gepard-Engine mit  
Pixelshader 3.0-Support



DEEP SILVER



STREET VIEW



Ab 26.5: im Handel erhältlich oder unter [www.softunity.com](http://www.softunity.com) –  
auch als streng limitierte Collector's Box (mit echter 3D-Statue)!

[www.RushforBerlin.de](http://www.RushforBerlin.de)



# Versandkostenfreie Lieferung\*

\*bei Vorkassebestellungen  
ab 500€ Bestellwert nur  
inverehrte Deutschlands



Alle PCs inklusive Systemverpackung  
+ DHL Transportversicherung!

nur **6.-**



## AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: NVIDIA GeForce 6200TC mit bis zu 256MB
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

**999.-**  
inkl. Finanzkauf  
ab 10€/mtl

Art.-Nr. 3586

## AMD Athlon 64 3500+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3500+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: Fujitsu Siemens D2030
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100, 7200u/min.
- Grafikkarte: NVIDIA GeForce 6200TC mit bis zu 256MB
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, 2xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

**499.-**  
inkl. Finanzkauf  
ab 10€/mtl

Art.-Nr. 3583

## AMD Athlon 64 3700+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB ATI Radeon X800
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

**699.-**  
inkl. Finanzkauf  
ab 10€/mtl

Art.-Nr. 3584

## AMD Athlon 64 3800+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ X2 Dualcore
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X1800GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

**899.-**  
inkl. Finanzkauf  
ab 10€/mtl

Art.-Nr. 3619

## AMD Athlon 64 4200+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 Dualcore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon X1800GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

**1199.-**  
inkl. Finanzkauf  
ab 22€/mtl

Art.-Nr. 3558

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro und 16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!  
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

**Tel. (04465) 944-0**

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

**Laheo.de**

**Tiefpreise!**  
Gleich mitbestellen!

Windows XP Home:  
Edition inkl. Installation

**69,-**

Windows XP Media  
Center Edition inkl.  
Installation

**89,-**

Windows XP Professional:  
inkl. Installation

**109,-**



## AMD Athlon FX 60

- Prozessor: AMD Athlon FX60
- Prozessorkühler: Original AMD Highend Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM
- Mainboard: ASUS A8N32-VLP Deluxe Crossfire
- Festplatte: 4x250GB SATA 8mb Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI Radeon X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 520W Thermaltake Armor
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Dual Gigabit LAN

**3599,-**

oder  
Finanzkauf  
ab 69€/mtl.

Art.-Nr. 3586

## AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 7900GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

**1399,-**

Art.-Nr. 3805

## AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1900XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IQ Eye Alu Tower+Front Display
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

**1599,-**

Art.-Nr. 3802

## AMD Athlon 64 4600+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4600+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N SLI
- Festplatte: 300GB SATA 8mb Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA® GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 470W Thermaltake Shark+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

**2399,-**

Art.-Nr. 3870

## AMD Athlon 64 FX60

- Prozessor: AMD Athlon 64 FX60
- Prozessorkühler: Thermaltake Soniq 4 in 1
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N32 SLI Deluxe
- Festplatte: 4x150GB SATA 16mb Cache, 1000U/min.
- Grafikkarte: 2xNVIDIA® GeForce™ 7900GX2 Karten mit 4x 512MB 7900GTX Chips im Quad SLI Modus
- Laufwerk: 2x16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 900W CoolerMaster Stackter
- Soundkarte: Soundblaster X-Fi XtremeMusic
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, SLI

**6999,-**

**4999,-**

Art.-Nr. 3883

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

**www.lahoo.de**



# Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 68.

## 1. Gothic 3



1 (1)

**Um was geht es?**

Nach so vielen Monaten auf Platz 1 sollten Sie inzwischen wissen, warum es in *Gothic 3* geht. Namenloser Held erreicht das vom Urkrieger gebeutelte Land Myrtania, schlägt sich auf eine Seite und gerätet einem unglaublich bösen Bösen Einhalt. Ja, manche Leute führen eben ein aufregendes Leben.

**Warum brauchst du es?**

Die neuen Screenshots lassen einem das Wasser im Munde zusammenlaufen. Auch die Informationen über die Spielwelt machen Lust auf mehr. Sie wollten doch sicher schon immer sehen, wie die Wolkendecke in einem Spiel auf die Wetterveränderungen reagiert, oder? Wussten wir es doch.

**Was gibt es Neues?**

Immer wieder machen die Entwickler darauf aufmerksam, dass die Entscheidungen des Spielers das Wichtigste in *Gothic 3* sind. Dadurch formen Sie die Welt buchstäblich und beeinflussen die Geschichte. Sammler freuen sich schon mal auf die angekündigte Collector's Edition.

Genre

Rollenspiel

Hersteller

Piranha Bytes

Erscheint

September 2004

## 2. Crisis



2 (2)

**Um was geht es?**

Außerirdische haben sich in einem Inselparadies breit gemacht und wollen wie alle Aliens die Erdlinge versklaven. Aber Sie zeigen den Kerten, wo es langgeht.

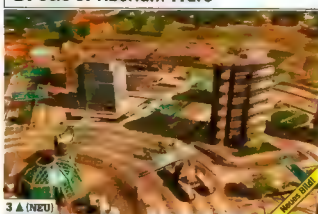
**Warum brauchst du es?**

*Crisis* schickt sich an, das Shooter-Genre in die nächste Generation zu biegen. Die unglaublichen Physikspielereien versprechen schon jetzt ne Masse.

**Was gibt es Neues?**

Im Spiel tragen Sie einen Nano-Anzug und betreiben ihn in drei Modi: Rüstung, Tempo, Kraft. Die Einstellung „Kraft“ etwa erlaubt es, Gegenstände zu manipulieren.

## 3. C&C 3: Tiberium Wars



3 (NEU)

**Um was geht es?**

Nostalgie pur: Die gute alte GDI kämpft mal wieder gegen die finsternen NOD. Zu allem Überflus wuchert das Mineral Tiberium vor sich hin, das die Umwelt zerstört.

**Warum brauchst du es?**

Die *Command & Conquer*-Reihe gehört zum Urgestein der Echtzeit-Strategiespiele und bot schon immer taktische Tiefe und eine spannende Geschichte.

**Was gibt es Neues?**

Wenn Sie seit 1999 auf eine Fortsetzung der Story warten, erfüllt sich dieser Wunsch nun bald. Der böse Kane ist wieder da. Diesmal mit beweglichen Basen.

## 4. Unreal Tournament 2007



4 (4)

**Um was geht es?**

In nahezu fotorealistischer Optik liefern Sie sich online und über Netzwerk in einem Sciencefiction-Szenario ausufernde Schlachten mit Ihren Mitspielern.

**Warum brauchst du es?**

Es ist mal wieder Zeit für ein neues *Unreal Tournament*. Shooter-Fans kommen einfach nicht um diesen Titel herum, auch wenn sie wollten – was sie eh nicht tun.

**Was gibt es Neues?**

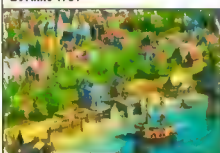
Im Onslaught-Modus bekämpfen sich die hochtechnischen Axon mit den unheimlichen Necris. Mehr lesen Sie in unserer großen Vorschau ab Seite 28.

Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Crytek | Erscheint: 4. Quartal 2004

Genre: Echtzeit-Strategie | Hersteller: EA G.A. | Erscheint: 2007

Genre: Mehrspieler-Shooter | Hersteller: Epic Games | Erscheint: 1. Quartal 2007

## 5. Anno 1701



### Um was geht es?

Auf einer lauschigen Insel angekommen, erklären Sie diese zu Ihrem Eigentum und siedeln, siedeln, siedeln.

### Warum brauchst du es?

Schon die Vorgänger machten süchtig und beruhigten zugleich, wie eine entspannende Massage. Das hört sich doch genial an!

### Was gibt es Neues?

Es soll mehr als 100 Belohnungsmissionen geben. Außerdem setzen Sie auch Sabotage, Spionage und Waffengewalt ein.

5 ▲ (8)	Genre	Aufbau-Strategie
Hersteller	Related Design	Erschienen
		Oktober 2006

## 6. Half-Life 2: Episode 1



### Um was geht es?

Das Böse ist besiegt, die Stadt gerettet? Mitnichten, denn ohne Fieslinge gäbe es ja keine Spiele. Also darf Gordon wieder ran.

### Warum brauchst du es?

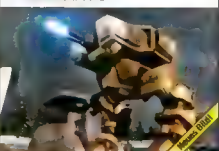
Die *Battlefield*-Reihe bietet enormen taktischen Anspruch. Den auch mal in einem futuristischen Szenario zu erleben, könnte cool sein.

### Was gibt es Neues?

Ab sofort ist der Vora-Download möglich, aber erst am 1. Juni freischaltbar: Er ist unverbindlich und bringt 100% Rabatt auf das Spiel.

6 ▼ (6)	Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Valve	Erschienen
		1. Juni 2006

## 7. Battlefield 2142



### Um was geht es?

Nach einer zweiten Eiszeit kämpfen die beiden Parteien Europäische Union und Pan-Asiatische Koalition um die Vorherrschaft.

### Warum brauchst du es?

Die *Battlefield*-Reihe bietet enormen taktischen Anspruch. Den auch mal in einem futuristischen Szenario zu erleben, könnte cool sein.

### Was gibt es Neues?

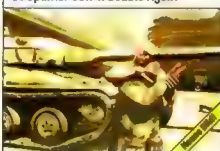
Da beide Parteien identische Fahrzeuge benutzen, fällt die Unterscheidung zwischen Freund und Feind recht schwer.

7 ▲ (NEU)	Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Digital Illusions	Erschienen
		4. Quartal 2006

# Die Plätze 11 - 40

Platz	Vorname	Spiele	Genre	Geplanter Veröffentlichungsstermin	Entwickler
11 ▼ (8)		Hottlegs: London	Action-Rollenspiel	4. Quartal 2006	Flugship Studios
12 ▲ (16)		Alan Wake	Action-Adventure	2006	Roadman Entertainment
13 ▼ (3)		Enemy Territory: Quake Wars	Mehrspieler-Shooter	4. Quartal 2006	Splash Damage
14 ▲ (NEU)		Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	4. Quartal 2007	Radon Labs
15 ▲ (NEU)		Brothers in Arms 3	Taktik-Schießer	4. Quartal 2006	Gearbox Software
16 ▲ (26)		GTR 2	Rennspiel	3. Quartal 2006	Simbin
17 ▲ (21)		Sacred 2	Action-Rollenspiel	3. Quartal 2006	Obsidian
18 ▼ (12)		Pray	Ego-Shooter	July 2006	Human Head Studios
19 ▲ (NEU)		Halo 2	Ego-Shooter	2006	Bungie Studios
20 ▼ (12)		Dark Messiah of Might and Magic	Action-Rollenspiel	3. Quartal 2006	Arkane Studios
21 ▲ (NEU)		Die Siedler 2: Die nächste Generation	Aufbau-Strategie	4. Quartal 2006	Blue Byte
22 ▲ (24)		Paraworld	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 2006	SEX
23 ▼ (18)		Fallout 3	Rollenspiel	2006	Bethesda Entertainment
24 ▼ (17)		Neverwinter Nights 2	Obsidian Entertainment	3. Quartal 2006	Obsidian Entertainment
25 ▼ (14)		Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	1. Quartal 2007	Electronic Arts L.A.
26 ▼ (23)		Blisback	Action	2007	Irrational Games
27 ▲ (NEU)		Resident Evil 4	Action-Adventure	2. Quartal 2006	Capcom
28 ▼ (22)		Die Glöde 2	Aufbau-Strategie	3. Quartal 2006	4 Head Studios
29 ▲ (40)		Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	4. Quartal 2006	Turbine Entertainment
30 ▼ (27)		Titan Quest	Action-Rollenspiel	June 2006	Iron Lore
31 ▲ (36)		Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	November 2006	Konami
32 III (32)		Rush for Berlin	Strategie	26. Mai 2006	Stormregion
33 ▼ (31)		Assault 2006	Wissen	25. August 2006	Ascarron
34 ▼ (18)		Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	4. Quartal 2006	Relic
35 ▲ (NEU)		Caesar 4	Aufbau-Strategie	4. Quartal 2006	Tilted Mill Entertainment
36 ▲ (NEU)		Civilization 4: Worldwars	Strategie	3. Quartal 2006	Firaxis Games
37 ▲ (NEU)		Die Räuber	Aufbau-Strategie	June 2006	Haemimont Games
38 ▲ (NEU)		Evolution GT	Rennspiel	Maio 2006	Milestone
39 ▼ (33)		Two Worlds	Action-Rollenspiel	September 2006	Reality Pump Studios
40 ▲ (NEU)		Dungeons Siege 2: Broken World	Action-Rollenspiel	4. Quartal 2006	Gas Powered Games

## 8. Splinter Cell 4: Double Agent



### Um was geht es?

Sam Fisher infiltriert eine fiese Terrororganisation, um diese ein für alle Mal unschädlich zu machen. Was für ein Held!

### Warum brauchst du es?

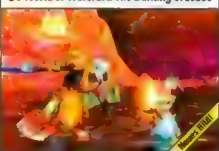
Wer schon immer auf moralische Entscheidungen in einem Actionspiel gewartet hat, braucht *Splinter Cell 4*.

### Was gibt es Neues?

Auch unter Wasser geht es nun zur Sache. Sam durchschwimmt beispielsweise zugefrorene Seen, um ans Ziel zu gelangen.

8 ▼ (6)	Genre	Taktik-Shooter
Hersteller	Ubisoft	Erschienen
		September 2006

## 9. World of Warcraft: The Burning Crusade



### Um was geht es?

Eine neue Gefahr ist im Anzug. Treten Sie dieser in der Welt Draenor und auch in der Vergangenheit von Azeroth entgegen.

### Warum brauchst du es?

*World of Warcraft* gehört inzwischen so zu Computerspielern wie ein Monitor zum PC. Die Erweiterung ist also ein Muss!

### Was gibt es Neues?

Endlich wurde das neue Volk der Allianz enthüllt. Ende des Jahres verkörpern Sie nun also auch einen Dreenel.

9 ▲ (10)	Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard	Erschienen
		4. Quartal 2006

## 10. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



### Um was geht es?

Um fiese Mutanten, die in der Zukunft Mütterchen Russland unsicher machen, genauer gesagt das Gebiet um Tschernobyl.

### Warum brauchst du es?

Das bereits 2001 angekündigte Spiel faszinierte damals so viele Spieler, dass selbst nach fünf Jahren die Begeisterung nicht nachlässt.

### Was gibt es Neues?

Wieder mal nicht viel. Angeblich durchläuft das Spiel die letzte Verbesserungsphase und soll Anfang 2007 erscheinen.

10 ▼ (7)	Genre	Ego-Shooter
Hersteller	GSC GameWorld	Erschienen
		1. Quartal 2007

# Du fehlst mir!

Unerhört! Schon den zweiten Monat nach unserem großen Artikel in der Ausgabe 5/2006 taucht John Woo's *Stranglehold* nicht in unseren Charts auf. Zu Unrecht, wie wir spätestens nach der E3 bestätigen können. Schon der Kinostreifen *Hard Boiled* mit Schauspielern Chow Yun-Fat war ein Meilenstein des Actionkinos. Die Unreal-Engine 3 sorgt – wie auf dem Screenshot zu sehen – für eine umwerfende Optik. In der Rolle von Inspektor Tequila treten Sie in Hongkong und Chicago dem organisierten Verbrechen entgegen. Dabei setzen Sie die aus *Max Payne* bekannte Bullet Time ein und hechten auch über Fische und Stühle. Die dynamische Kamera erzeugt bei den Auseinandersetzungen stets ein Gefühl, als schauten Sie einen Kinofilm. Klingt doch klasse!



# Auf der Lauer



In *Caesar 4* treten Sie in die Fußstapfen eines aufstrebenden Provinzgouverneurs und setzen alle Hebel in Bewegung, Ihren eigenen Hintern auf den Stuhl des hochtens Herrschers von Rom zu hieven. Um dieses Ziel zu erreichen, basteln Sie anfangs noch Gebäude und Straßen in der 30-Ansicht zusammen, später bringen Sie die Wirtschaft zum brodeln, wehren Angreifer ab und sehen zu, dass sich die Bürger in der antiken Stadt heimisch fühlen. Entwickler Tilted Mill Entertainment hat die künstliche Intelligenz der Piktaleinwohner aufgehört und verspricht, die Wurzeln der Serie im Auge zu behalten. Das Spiel soll noch 2006 erscheinen.



# LESERBRIEFE

## Das hat Zukunft!

Wie eine Sat.1-Astrologie-Show meine Liebessendung wurde. Fast jedenfalls.

Seit uns ein Gesichtskoma mit Prinz-Eisenherz-Gedächtnis-Frisur regiert, das sich als Frau aus gibt, kann man nie wissen, ob man morgen nicht vielleicht Hartz-IV-Empfänger ist. Weil dann zu viel Freizeit übrig wäre und ich keine Ahnung hätte, wohin damit, wollte ich schon mal üben und platzierte mich netlich in Feinripp-Unterwäsche um 2 Uhr nachts vor dem Fernseher. Sat.1 kredenzte eine muntere Horoskop-Show, bei der Homo sapiens telefonische Lebenshilfe kriegt, wenn er für das Live-Gespräch Geburtsdatum, -ort und -zeit bereithält. Es starrte mich ein Moderator an, der mit seinem Nadelstreifenjackett, gegeten Haaren und Weißwurstfingern optisch irgendwo zwischen Brisco Schneider und ganz schlechter Bestatter anzusiedeln war und auch so autogen-einfühlsam-beruhigend mit mir sprach, als müsste ich bald sterben. Netterweise wies er sofort darauf hin, dass ich diesmal 500 Euro gewinnen könne, wenn meiner einer Frage richtig beantworte: Wo kann man Sterne sehen? A) Im Himmel oder B) Am Boden? Puh, knifflig! In der Folgezeit erheirten mich diverse Anrufer. Besmir etwa, der meinem akustischen Vernehmen nach in Jzgrfrpztfn geboren wurde und auf die Nachfrage des Moderators, wo das denn liege, mit einem ungewollt humorvollen, trockenen „Im Ausland!“ antwortete. Anschließend gab mir Brisco „die Verstimmungskanone“ Schneider einen weiteren Tipp fürs Gewinnspiel: „Die Frage ist nicht, wann, sondern wo Sie Sterne sehen!“ Ach? Ich komm aber immer noch nicht drauf! Der folgende Hinweis, man könne natürlich auch Sterne am Boden sehen („auf Fliesen oder dem Walk of Fame“), das aber nicht gemeint sei, machte die Sache nicht einfacher. Menno! Wenigstens taute Astroheinz immer mehr auf und würgte mit diversen Wahnsinns-Gags mein Zwerchfell: „500 Euro, das ist eine Hand voll Geld! Oder sogar zwei Hand voll, wenn wir es in Fünf-Euro-Scheinen schicken, hahaha!“ Wow, jetzt ging er aber mal so richtig aus sich raus, unser Comedian. Dann bettelte er immer wieder um Zuneigung und betonte, dass man trotz des wahnsinnigen Ansturms eine gute Chance habe, zu ihm durchzukommen. Wegen Leitung zwei und drei und so. Während des Anrufs von Arjana war die Sendung für rund fünf Sekunden übrigens richtig klasse. Da fiel der Ton aus. Dann wieder die Frage: „Wo sehen Sie hin, wenn Sie Sterne

sehen?“ „Nun, vielleicht siehst du gleich Sterne, WENN DU KURZ MEINE FAUST SIEHST, DU PENNER!“, schrie ich und geriet wegen der mir mittlerweile vom Bildungsternsehen vor Augen geführten eigenen Blödsinn etwas in Misslaune. Brisco indes stellte während der Zehn-Sekunden-pro-Anrufer-Beratungen ungerührt seine ganz Erfahrung zur Schau. Mit der bekannten „Hm ... Sie haben bestimmt einen Kopf, zwei Augen und einen Mund“ -Phrasendrescherei, der meist ein überraschtes „Genau! Woher wissen Sie das?“ folgt. Klappte aber nicht immer. Etwa als Martina fragte, wie es bei ihr in der Liebe weitergehe. „Die Grundkonstellation ist gut, aber Sie plagen seit vier bis sechs Wochen Zweifel“, konstatierte das Fachmännchen nach Eingabe der Daten in den PC. „Zweifelt? Eher weniger. Wir haben uns doch gerade erst kennen gelernt“, erwiderte die Hilfesuchende. „Ach so. Ja, Sie sind positiv eingestellt, einer Partnerschaft steht nichts mehr im Weg!“ Sag's doch gleich, Brisco-Baby! Am Ende der Sendung war ich unheimlich viel schlauer. Jetzt weiß ich, dass Sebastians Freundin bald wieder mehr mit ihm ficken möchte, Dieter offensichtlich gern sternhagelvoll bei TV-Sendungen anruft, Eva ihrem verflrossenen Macker einen Anwalt auf den Hals hetzen soll, Bettina wusste, wo man Sterne sehen kann und deshalb 500 Euro gewonnen hat, der Moderatoren-Artist bestimmt gleich seine Medikamente kriegt und ich zu Kabel 1 umschalten muss, weil da im Anschluss Kartenlegen kommt. Halleluja. Zuerst werfe ich aber mal Google an. Ich muss verflucht noch mal rauskriegen, wo man Sterne

sehen kann.  
Leben noch!

Ihr  
Harald  
Fränkel



Montage: Carola Giese, Foto: action press



### IM OSTEN NICHTS NEUES

*Na, ihr Säcke! Hey, ich hab 'ne Idee! Ich bekomm' von euch ein kostenloses Abo und besänftige dafür die ostdeutschen Leser, die ihr immer im Heft durch den Dreck zieht! Ich bin nämlich Ossi. Das ist doch 'n Angebot, oder? Ich schlage vor, ihr diskutiert das in aller Ruhe aus, am besten ihr mietet euch dafür 'ne Hütte in den Bergen und gebt mir dann Bescheid.*

ROBERT WEICHERT, PER E-MAIL

Nix! Wir besänftigen die schon selbst! Immer wenn ein Ossi sein Abo kündigen will, schicken wir per Fleurop einen Strauß Bananen.

### WAS KANN ICH TUN? 1

*Wenn ich Doom 3, SWAT 4 und Tribes Vengeance installieren will, erscheint die Fehlermeldung „Error 1067 beim Install Shield Wizard“. Meine anderen Spiele gehen alle! Was kann ich da machen?*

GEORG PFEIFER, PER E-MAIL

Eigentlich kannst du höchstens noch mal lieb fragen, ob sie nicht doch da bleiben wollen.

### CHEATER!

*Hi Harry! Was sagst du eigentlich zu der ganzen Geflamerei gegen gute Spieler? Denen wird immer wieder unterstellt, dass sie cheaten würden. Dem ist aber nicht so. Ich persönlich hänge jeden Tag mindestens vier Stunden vor dem PC, um zu trainieren. Am Wochenende zock ich meist bis in die Nacht mit meinen Kollegen aus dem Clan. Da ist es doch klar, dass Gelegenheitsspieler, die CS nicht ernst nehmen, meist untergehen auf öffentlichen Servern. Es sollte meiner Meinung nach eine Serveraufteilung geben. Für Noobs, mittelmäßige Spieler*

**und Nerds. Dann käme auch die ganze Geflammerserei nicht auf. Sollen die Noobs doch unter sich bleiben, fertig.**

THOMAS CZECH, PER E MAIL

## VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

Und als Nächstes forderst du spezielle Server für Frauen, Behinderte und Tokio Hotel-Fans. Schwein!

### WAS KANN ICH TUN? 2

**Tag, es handelt sich um Folgendes: Nach dem Installieren und starten von Imperium Galactica 2 bekomme ich andauernd die Error-Message „Unable to load from file:screen\CHARSET.BMP Generate exception?“ Wenn ich dies bejahe, bekomme ich eine weitere Message: „Unhandled exception at 0x522601“. Was kann ich tun?**

ANDREAS WESCHLER, PER E-MAIL

An alle, die dasselbe Problem hatten: Da ist ja wohl mal eine fette Sammelmeldung gegen die Idioten fällig, die den Scheiß verkauft haben! Oh, das waren ja wir.

### GRUND ZUM MODSEN

**Hi Leutz!!! Ich wollt den Quake-4-Mod Cold Steel zocken und hab' wie in eurem Heft beschrieben, die drei Daten entpackt. Aber es geht nicht, denn die Datei ColdSteel.bat lässt sich nicht öffnen und im Spiel selber ist es unter Mods nicht vorhanden. Außerdem hab' ich bereits den aktuellsten Patch von Quake installiert, also 1.04. Könnt ihr mir nicht sagen, wie es geht?**

FELIX GEISSEL, PER E-MAIL

Klar, wenn du willst, können wir dir das natürlich nicht sagen.

### FANBRIEF

**[...] Als Fan von Mechwarrior hoffe ich, dass ihr mir weiter helfen könnt. In meiner Eigenschaft als Newshound für eine kleine Battletech-Fansite würde ich gerne von euch wissen, ob ihr Informationen über die Zukunft der Spiele-Serie Mechwarrior habt. Die Veröffentlichung von Mechwarrior 4 Mercenaries liegt nun vier Jahre zurück, wie ich finde ein treffender Zeitpunkt, um einmal nachzuhaken. Seit der Ankündigung von Windows Vista hält sich in der Community hartnäckig das Gerücht, dass mit dem Erscheinen des neuen Betriebssystemes auch ein neuer Mechwarrior-Teil ins Haus steht. Inwieweit könnt ihr dies bestätigen oder verneinen, gibt es überhaupt Informationen über zukünftige Projekte Mechwarrior betreffend? Ich bin dankbar für jede Antwort, positiv oder negativ.**

BRIAN HOLLAND, PER E-MAIL

Wir als Deutschlands Serviceunternehmen Nummer eins dachten eigentlich daran, jeden Mechwarrior-Fan mit einem persönlichen Brief über den aktuellen

Stand zu informieren, lieber Brian. Die drei 55-Cent-Briefmarken hätten wir allemal übrig.

### ABSCHIEDSBRIEF

**Hey Harald, letzte Woche habe ich mein Abgo gekündigt. Als Psycho bin ich natürlich 'ne Labertasche und muss euch ein paar Takte dazu schreiben. Letztlich gibt es nämlich zwei Gründe, warum das mit uns nicht mehr klappt. Der erste ist ein permanentes**

**Frusterlebnis, das mich überfällt beim Schmökern. Empire at War? Klingt ja geil! Systemvoraussetzungen? Okay, vergiss es. Schlacht um Mittelmeer? Geill! Systemvoraussetzungen? Na, dann halt nicht. Spellforce 2? Na ja, siehe oben. Äh, Oblivion? Vergiss es! Entsprechendes erwarde ich mittlerweile bei Darkstar One, Gothic 3, Anno und so weiter. Den Hardware-Hype konnte ich mir als Student, Single oder Daheimwohnender noch erlauben. Mittlerweile sind mir drei**

**satte Kinder wichtiger als der neueste Rechner. Jetzt Punkt zwei. Da ist dieses unglaubliche Mädchen. Ein traumhaftes Äußeres, wohlproportioniert, Wahnsinn! Sie hat Witz, Charme, ist anders. Sie bringt mich zum Lachen und ist doch nie lächerlich. Sie ist gebildet, hat eine Fachkompetenz, die es wirklich angenehm macht, ihr zuzuhören. Dabei**



»Gedächtnis: Anfangsfehler«

**nimmt sie sich immer wieder selbst auf die Schippe. Nimmt sich nie wirklich ernst, macht alles mit einer herrlichen Selbst-**

**ironie. Drum will ich sie! Sprach's und tat's. Und war wirklich glücklich und zufrieden. Für eine gewisse Zeit. Denn nach Jahren der Ehe schlich sich dann eben doch der Verschleiß ein. Irgendwann hat man sich satt gesehen, die Witze alle gehört, geht einem die feine Selbstironie auf den Senkel, denn wirklich ernst bleiben kann sie ja eben doch nicht. Eine Entwicklung gibt es auch nicht mehr, bleibt irgendwann nur noch**



**Schönen guten Tag die Damen und Herren. Mit Freude kaufte ich gestern auf der Heimfahrt von Berlin nach Frankfurt eure PCA, denn Imperium Galactica 2 und die Zeitschrift waren einen Kauf wert. Netterweise laufen die beiden ersten Kampagnen ohne Probleme. Sehr schön, also auch die aktuellste Version drauf. Nur als ich dann endlich die Kra'hen-Missionen spielen wollte, kam der widerlich gemeine Schriftzug „Bitte die Kra'hen-CD einlegen!“ Myaaaaa! Da ich die DVD-PCA habe, ist das ja wohl ein wenig schwierig, da die CD runterzukratzen. Wad nu?, sprach der Herr? Habt ihr da 'nen Tipp parat oder kann man das mit nem Patch beheben irgendwie?**

DANIEL STEPHAN, PER E-MAIL

**„Bei uns macht die Fehler halt noch der Chef persönlich!“, pflegen wir stets zu sagen, wenn ein Faxpups richtig peinlich ist. Wie im vorliegenden Fall, bei dem es unserem Leiter der DVD-Abteilung gelang, die Vollversion so auf unsere Silberscheibe zu packen, dass bei der Installation die Kra'hen-Kampagne überschrieben wird. Super, Herr Jürgen Melzer, echt klasse! Wir liefern mit dieser Ausgabe selbstverständlich einen Patch und Sie können sicher sein, dass der Schuldige jede einzelne Zeile des 186,8 MByte umfassenden Programmcodes selbst tippen musste. So wie früher die Listings im 4er Magazin, nur halt viel mehr!**

## UND DIE SIND AUCH DOOF!

### REDAKTEUR

Ahmet Isciturk

### VERGEHEN

Fasette auf Seite 114 was von einem Lied namens Rain in Blood von Slayer. Dumm ist nur, dass der Song Raining Blood heißt und auf dem Album Reign in Blood zu finden ist. Da kann es ein Englisch-Bremse schon mal durcheinander kommen! Wir quälten den Osmanen trotzdem zur Strafe 17 Minuten lang mit Jürgen-Drems-Werken. Dann traf wegen der Schmerzschreie endlich die Feuerwehr ein, die den gefesselten Türken von der 800-Watt-Box schnitt.

### Lukasz Ciszewski

Verkündete in einem Bildtext auf Seite 67, dass die Spiel Landschaft des Taktik-Shooters Armed Assault stolze 400 Quadratmeter groß sei. Was natürlich Humbug ist. Richtig wäre (im sonstigen Artikel zwei Mal korrekt angegeben) Flächenangabe „400 Quadratkilometer“ gewesen. Damit Ciszewski künftig den Unterschied kennt, sperten wir ihn für 400 Stunden mit drei 73-, 74- und 79-jährigen, fetten Frauen in eine zwei Quadratmeter große Sauna. Natürlich sorgten wir dafür, dass alle nackt waren, was dachten Sie denn?

### ANTRAGSTELLER

Florian Kopp, Michael Jung, Michael Zehner

Robert Mai, Sebastian Grünwald, Lars Przybilla



**die Trennung. Und genau so geht mir mit der PCA gerade. [...]**

PETER BURGARD, PER E-MAIL

Das haben wir nun davon, dass man unser Heft nicht wenigstens vögeln kann. Verdammt.

## POST VOM SCHNEEMANN

**Warum is' der Schnee weiß? Ich mein' nicht nur gefrorenes Wasser, sondern auch den anderen. Ihr seid doch die Experten für alles. Ergo müsst ihr das wissen. [...]**

SIMON MITTELHAMMER, PER E-MAIL

Weil: Grün würde blöd aussehen.

## PENNER!

**Betreff: wicher!!! ihr verflickten penner, ihr seid so erbärmlich schlecht dass einem fast die kotze kommt wenn man euch mit der [zensiert; Name der Spielezeitschrift ist der Redaktion bekannt] vergleicht dann würde ich euer „heft“**



Foto: action press

**nach nicht mal nehmen wenn ich geld dazu bekommen würde die ideen für die behinderten bildunterschriften und drecks kommentare sind euch gekommen während ihr euch gegenseitig einen gerubbelt hab mit freundlichen grüßen ein treu ergebener leser der [zensiert], der sich nicht von seinen eigenen ausscheidungen ernährt ps : pcaction leser sind hirtote impotente schwanzlutschende sackgesichter**

MARCO WEIDERSHAUSEN, PER E-MAIL

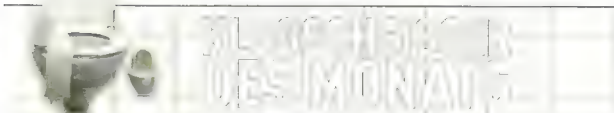
Oh, es gibt Konkurrenz-Leser, die sich nicht von den eigenen Ausscheidungen ernähren? Danke für den Hinweis! Damit du siehst, dass wir eigentlich nett sind, darfst du gerne mal in die Redaktion



**Liebes PC ACTION-Team, eure Zeitschrift gefällt mir sehr gut. Trotzdem habe ich ein paar Mängel, die ihr vielleicht beheben könntet. [...]**

ROBIN KOMOROWSKY, PER E-MAIL

Welche Mängel hast du denn? Schlechte Zähne? Nicht stubenrein? Phimose? Sag halt Bescheid, wir wetzen schon mal das Skalpell.



Hallo! Mir ist in den Berichten über das kommende Neverwinter Nights 2 aufgefallen, dass immer wieder hervorgehoben wird, dass eine neue Charakterklasse spielbar sei. Als solche wird dann der Hexenmeister angegeben. Nun weiß ich allerdings nicht, ob ihr berücksichtigt habt, dass der Hexenmeister schon bei Neverwinter Nights 1 und sogar Baldur's Gate 2 spielbar war, womit die Aussage nämlich nicht ganz korrekt ist. Falls nicht, dann mache ich euch hiermit darauf aufmerksam, denn der Hexenmeister (engl. Sorcerer) war schon immer spielbar. Neu ist lediglich die Klasse Warlock, welche auch mit Hexenmeister zu übersetzen ist. Man kann

trotzdem nicht so einfach sagen, dass der „Hexenmeister“ neu sei, sondern sollte es lieber bei der englischen Originalbezeichnung Warlock belassen, da es sicherlich für Verwirrung unter einigen Lesern sorgt. Ich bezweifle irgendwie, dass ihr das nicht selbst gemerkt habt, nur verstehe ich nicht, warum ihr diese beiden Klassen dann nicht speziell differenziert. Andere Quellen machen diesen Fehler allerdings auch, soweit ich das sehe.

JULIAN KNIPPEL, PER E-MAIL

In China ist ein Sack Reis umgefallen.

kommen. Wir sperren auch alle Spiele weg, die erst ab zwölf Jahre sind.

## WAS KANN ICH TUN? 3

**Hi, PC ACTION! Ich hab' voll das fette Problem! Alle neueren Spiele wie F.E.A.R., Oblivion, Doom 3, Far Cry und Battlefield 2 stürzen bei mir ab! [...]**  
**Was kann ich tun?**

MAX HULMANN, PER E-MAIL

Stell' die Spiele nicht so knapp an die Tischkante.

## DANDANSAGE

**Hallo ihr da, hiermit stelle ich ein Prangerantrag für die Layouter, die Bioshock (verun-)staltet haben. Das Interview auf Seiten 54 und 55 ist kaum lesbar. Grund: Jemand kam auf die Idee, PC ACTION-Fragen in dunkelgrün auf dunkelgrünem Hintergrund zu schreiben. Ich kann mich über mein Sehvermögen nicht beklagen, aber das ist wirklich nicht mehr ohne technische Vergrößerungsmittel (auch Lupe genannt) lesbar. Als Strafe schlage ich vor, die Layouter zu zwingen, alle sechs Bänder von Harry Potter in grauer Schrift auf Umweltpapier zu lesen.**

VITALIJ EYLIN, PER E-MAIL

Hey Vitaly, danke für den Hinweis! Aber wir lassen die verantwortliche Dame lieber Sprunggelenkbänder, Videobänder, Freundschaftsbänder und Stirnbänder lesen.

## FRAGEN ÜBER FRAGEN

**1. Ich kann den Hype um CS und CSS nicht nachvollziehen. Bin ich dumm?**  
**2. Wenn das Spiel so populär ist, warum wurde die Merchandising-Palette nicht entsprechend aufgebohrt? Ich hätte gern CS-Source-Müslis mit Knall-Peng-Effekt, den CSS-Malkasten (mit dem Kästen kann man sich mal ausrechnen, ob es sich lohnt. Mal. Verstehtest? Wie multiplizieren. Haha! [...]) Oder Big CS-Source-Brother: CSS im Big-Brot-**

**her-Dorf (steht ja eh demnächst leer). 3. Warum ist CSS in Echtzeit? Runden-Action kann doch gar nicht viel schlechter sein? 4. Warum steht nicht bei den Systemvoraussetzungen, dass der PC auch funktionieren muss? [...]**  
**5. Das Spiel soll ja richtig real aussehen. Wenn ich im Spiel erschossen werde, falle ich dann tot vom Stuhl? [...]**

MICHAEL STRÖDICK, HAHNSTÄTTEN

Hoffentlich. Andernfalls hältst du dich vielleicht weiter für wahnsinnig witzig und schreibst uns noch mehr solcher Mails.

## FRAUEN SIND GEIL

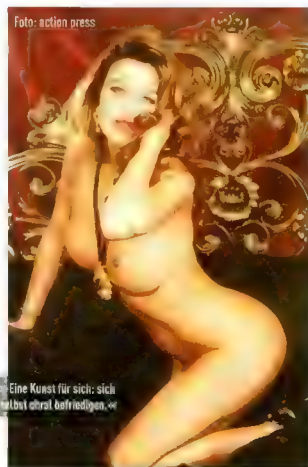


Foto: action press

**Eine Kunst für sich: sich selbst ohne Belästigung.**

## Redaktionsanfrage

SONJA KRAUSE, PER E-MAIL

Für die offenbar erste selbst verschickte Mail nicht schlecht. Alice Schwarzer ist stolz auf Frauen wie dich, Sonja.

## WAS KANN ICH TUN? 4

**Guten Tag! Ich bin in einer Krise. Ich komme aus der Schweiz und möchte**

**mir das supercoole Motorola V360 kaufen. Das kostet 299 Fr. Aber ich habe es in einem anderen Shop für 149 Fr. gesehen. Der Haken: Ich muss die Prepaidkarte von Orange dazukaufen. Was soll ich nehmen?**

MARIUS BURKHARDT, PER E-MAIL

Tabletten. Dann hörst du diese Stimmen nicht mehr, die dir befehlen, uns dämliche Fragen zu stellen. Nein, war nur 'n Witz! Schick doch noch deine Fragen zu deiner Diplom-Arbeit über Kernphysik und die Regelbeschwerden deiner Freundin nach, dann beantworten wir das in einem Rutsch.

## SCHWEINEREI

»Früht sich über den ersten Erfolg: Karsten Speck.«



ner Weise intelligent. Ein Ball, ein Schal, ein Schwein. Ich lach mich tot!!! Sorry, aber denkt mal drüber nach.

KEVIN BROICH, PER E-MAIL

Menno! Hast ja Recht. Wir hätten lieber »Hat null Humor: Leser Kevin Broich« unter das Bild mit dem Schwein geschrieben. Aber damals kannten wir dich doch noch nicht!

## DAS MUSS BELOHNT WERDEN!

Liebes PCA-Team, ihr Schweine, ihr habt wahrscheinlich viele skurrile, lustige oder einfach abgefahrene Screenshots erhalten. Aber das erlitz'lt alles auf einmal. Ich zockte mal [Indiziert] und da kam einer auf mich zu, ich habe ihn fertig gemacht und dann auch noch schiz'lan gepri'z'gelt. Nun landete er mit dem Kopf mitten in der Wand stecken. [...] Nun kam ein zweiter und ich versuchte mein Gliz'ysck. Mit Erfolg di'z'yskte ich noch schnell „3“ und dann kam er auch rein. Habe fi'z'yr euch zwei Schreenshots gemacht, damit ihr euch auch einen ablachen ki'z'ysnt. [...] PS.: i'z'ysber eine Belohnung wi'z'yrde ich nicht grade weinen.

VILORE BORGOVAN, PER E-MAIL

Geht klar! Wir schicken dir ein paar Umlaute.

## PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD  
PC-ACTION-TV



»Wirkt bei Fesselspielen  
extrem süß: Angela Merkel«

### DIREKT BEKOPPTEN-VIDEOS

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Vorlesung des Monats ein komplett unsinniger Beitrag zum Black & White 2-Add-on Battle of the Gods und unseren neuen Volantär Alexander Frank. Außerdem gibt's einen Film von Leser Andreas Fay aus Bad Soden, der im Rahmen des Connect3D-Video-Wettbewerb zeigt, wie aufreibend eine Partie mit NHL 2004 sein kann. Der Streifen ist so bescheuert, den müssen Sie gesehen haben! Das Video eines weiteren Siegers konnten wir aus urheberrechtlichen Gründen nicht auf den Silberling packen: Julian Zoller aus Schriesheim hatte einen Counter-Strike-Kurzfilm produziert. Der junge Mann macht so was öfter ... zu bewundern sind einige seiner Werke auf

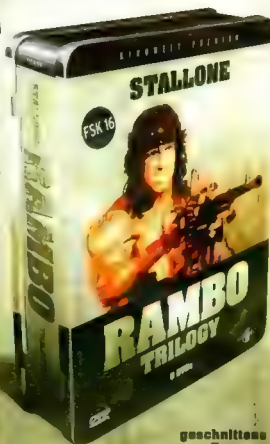
[www.stibe-productions.ch](http://www.stibe-productions.ch).

# RAMBO TRILOGY

**Knallharte Action mit  
Sylvester Stallone als John J. Rambo!**

**Alle drei RAMBO-Filme  
auf 6 DVDs in  
einer hochwertigen  
Tin Box mit  
4 Stunden  
Bonusmaterial:**

**Audiokommentare,  
Dokumentationen,  
Behind the Scenes,  
Making Of's,  
Deleted Scenes,  
Interviews,  
Featurettes,  
u.v.m.**



geschnittene  
Fassung



**Ab 31. Mai überall im Handel!**



Kinowelt Home Entertainment GmbH - Ein Unternehmen der Kinowelt Gruppe  
[www.kinowelt.de](http://www.kinowelt.de)



**Mahlzeit, schnell, stoß alle eure Dosen-  
öffneraktien ab, bevor es zu spät ist! Die  
Ravioli-Dosen haben jetzt eine Lasche  
zum Aufreißen!**

STEFFEN STRASCHEWSKI, PER E-MAIL

Ha-ha-ha. Der ist ja so was von alt, der stammt doch aus einer Zeit als mein Opa noch ein Glitzern in den Augen des Milchmanns war.

**Sers, weil** [zensiert; Name der Spielezeitschrift ist der Redaktion bekannt] **zu blöd war, meine Frage zu beantworten, wolt ich euch die Frage stellen: Gibt es in Indien eine Art USK, ist sie verbindlich und wie scharf ist sie im Vergleich zu hier?**

FREDERIK HEINEN, PER E-MAIL

Äh ... Fredrik? Wenn du in deinem Asylbewerberantrag belegst, dass dir in der Heimat Folter droht, überdenken die Behörden deine Ausweisung nach Indien vielleicht noch mal.

**Hi PC ACTION-Crew, eure Zeitschrift ist super, ihr habt immer gute Mods, interessante Vollversionen und die Artikel sind auch erste Sahne. Aber eine Sache fehlt! Ihr habt das KLOPAPIER vergessen. Als ich nämlich auf dem Klo saß und eure Zeitung las, hatte ich ein grauenhaftes Erlebnis. Kein Klopapier mehr. „So ‘n Shit“, dachte ich. Also musste ich mit traurigen Augen ein paar Seiten der PC ACTION rausreißen und**

***mich damit begnügen. Also mein Tipp:  
immer Klopapier mit beilegen!***

PATRICK BUCKOW, PER E-MAIL

Patrick, wir formulieren es vorsichtig: Du bist so witzig wie Hodenkrebs.

*[...] Heft [...] super [...]*

STEVEN HOFFMANN, PER E-MAIL

Wie dir vielleicht auffällt, haben wir deinen öden Brief bis auf die wichtigste Aussage gekürzt.

Hallo ihr! Ich bin regelmäßiger Leser eures Magazins und finde dieses sehr gut für Spiele-Freaks wie mich. Nun mal 'ne Frage, es gibt seit über einem Jahr Halo 2 für Xbox, könntet ihr vielleicht mal bei den Spielernachfragern nachfragen, wann es denn für PC rauskommt, denn so langsam wird es Zeit. [...]

MARCEL SCHINKE, BERLIN

Für regelmäßige Leser wie Stevie Wonder, Andrea Bocelli und dich müssen wir wohl wiederholen, was wir erst in der vergangenen Ausgabe auf Seite 16 oben geschrieben haben:

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840.

[illegible]

**Betreff: Tolles Wortspiel. Fällt mir grad ein: Wenn der Zottel mal richtig nervt, kannst du ihn mit „Halt die Fresse, Hesse!“ richtig rhetorisch aufs Maul hauen! Buhahaha! Das nur mal am Rande.**

SEBASTIAN JAKOBI, PER E-MAIL

Gründe doch mit Steffen  
Straschechdingsbumski  
[www.altewitze.de!](http://www.altewitze.de!)

»Easteregg in oblivion  
Amulett des braunen  
Bären.«

[...] Weißt du, was total lustig ist? Auf eurer Wende-DVD auf beiden Seiten draufschreiben „Bitte wenden“ und das dann einer Blondine in die Hand drücken ... hahaha. [...]

CHRISTOPHER  
GROTH,  
PER E-MAIL

„Diaphragma“  
draufschreiben  
fänden wir  
noch lustiger!



In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite [www.zockerweibchen.de](http://www.zockerweibchen.de) stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Kerstin  
BERUF: Ausbildung suchend ^^  
ALTER: 20  
NICK:  
swagyn  
E-MAIL:  
sunshinecake@web.de  
HOMEPAGE:  
www.keks.li  
LIEBLINGSGENRE:  
Ego-Shooter  
LIEBLINGSSPIELE:  
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory, Counter-Strike Source  
SEIT WANN ICH SPIELE:  
Erst n paar Monate, aber dafür sehr oft.  
STATIONEN:  
Klein Schwarz ist so hart wie das Leben / Seit mir Grenzen, ich werd sie brechen.

**ANM. D. RED.:** Interessantes Foto! Die Brille ist schon mal klasse, die wirkt so ... so dezent. Aber eines verstehen wir nicht, wenn wir uns deine Haltung auf dem Bild ansehen. Was zur Hölle bringt jemanden dazu, ein Foto einzuschicken, das ganz offenbar beim Orthopädenbesuch oder kurz davor entstand? Als ob es nicht reicht, dass ein Hexenschuss so schmerzhaft ist. Wir wünschen dir auf alle Fälle gute Besserung!

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an [zockerweibchen@paction.de](mailto:zockerweibchen@paction.de). Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!  
**Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail.**  
**Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie im Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.**  
 Los jetzt! Ab die Post!

An [leserbriefe@pcaction.de](mailto:leserbriefe@pcaction.de) oder

**Computer Media AG**  
**Redaktion PC Action/Leserbriefe**  
**Dr.-Mack-Strasse 77**  
**90762 Fürth**  
**Absender nicht vergessen. Ja?**

\* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; [compute@csj.de](mailto:compute@csj.de)).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Ab-  
Verwaltung (06246/8882-882; boonser@leserservice.at)

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der  
Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also  
bitte an den Hersteller.

"Taktisches  
Spektakel"

PC ACTION

Ausgabe Januar 2006

"Heißes  
Taktik-Eisen"

POWERPLAY

Ausgabe Januar 2006

"Ersteindruck:  
Klasse"

WEEKEND  
GAMES  
AKTUELL

17.3.2006

# WAR ON TERROR

MODERN WARFARE RTS

"Preisfrage: Was kommt heraus, wenn man  
*C&C Generäle* mit *Codename: Panzers* kreuzt?  
Ein Prachtspiel wie dieses."

Release: 17.3.2006



CRISTO



[www.WaronTerror.de](http://www.WaronTerror.de)





# Mitmachen und abgreifen per SMS!

## Guild Wars Factions

SEITE 22

Yippiii! Endlich ist *Guild Wars Factions* erschienen und wir können uns wieder mit anderen Menschen in Online-Arenen prügeln. Das ist doch ein Grund zu feiern! Deshalb verlosen Flashpoint und PC ACTION Fan-Pakete, darin enthalten die Collector's Edition und Highend-Grafikarten von ATI. Um gewinnen zu können, beantworten Sie die Frage auf Seite 22 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 67“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 67 B) an die 82098\* (aus Deutschland), 0900 700 800\*\* (aus Österreich) oder 9292\*\*\* (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „GW“. Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).



## Heimspiel 2006

SEITE 55

Ole, ole, ole! Fußball aller Orten. Erst Bundesliga und Pokal, jetzt die WM. Nee, zurück zur Bundesliga. Denn als Vereinstrainer machen Sie in *Heimspiel 2006* Karriere, dem Fußballmanager von The Games Company. Zum Start verlosen wir deshalb gemeinsam tragbare Mini-TVs, handsignierte Vollversionen und Fußballer. Wer gewinnen will, beantwortet die Frage auf Seite 55 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 68“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 68 C) an die 82098\* (aus Deutschland), 0900 700 800\*\* (aus Österreich) oder 9292\*\*\* (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Heimspiel“. Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).



## Hardware-Gewinnspiel

SEITE 69

Hammer! Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro! Hier gibt's in diesem Monat im Rahmen unseres Hardware-Gewinnspiels abzugreifen. Zusammen mit unseren Partnern ATI, Be Quiet!, Electronic Arts, Sapphire, Keysonic und Raidsonic verlosen wir Grafikkarten, Lüfter, Festplatten, Spiele und Keyboards. Wer gewinnen will, beantwortet die Frage auf Seite 69 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 69“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 69 A) an die 82098\* (aus Deutschland), 0900 700 800\*\* (aus Österreich) oder 9292\*\*\* (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-7-06“. Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).



## USB-Sticks von Connect3D

SEITE 162

Kaum zu glauben, dass man früher ohne die smarten, schlanken Speichersticks ausgekommen ist, mit denen wir heute Spielstände, Mods und Maps herumschleppen. Dank Connect3D schmeißen wir in diesem Monat gleich 19 Sticks unter das Volk – in Größen zwischen 128 Mega- und fetten zwei Gigabyte. Wer abgreifen will, beantwortet die Frage auf Seite 162 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 70“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 70 C) an die 82098\* (aus Deutschland), 0900 700 800\*\* (aus Österreich) oder 9292\*\*\* (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Connect3D“. Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).



## Darauf wartest Du!

SEITE 60

Welches Spiel erwarten Sie am sehnlichsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 71“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 71 C&C 3) an die 82098\* (aus Deutschland), 0900 700 800\*\* (aus Österreich) oder 9292\*\*\* (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will“. Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an [habenwill@pcaction.de](mailto:habenwill@pcaction.de). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



## Die zock ich am liebsten!

SEITE 124

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 72“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 72 Sin Episodes) an die 82098\* (aus Deutschland), 0900 700 800\*\* (aus Österreich) oder 9292\*\*\* (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten“. Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an [diezockich@pcaction.de](mailto:diezockich@pcaction.de).



\* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);  
\*\* 0,50 EUR/SMS; \*\*\* SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

# Das können Sie sich schenken!

Und zwar Gaben im Gesamtwert von 5.400 Euro! Die exzellenten Preise haben Keysonic, Be Quiet!, Ati, EA, Sapphire und Raidsonic zur Verfügung gestellt. Wer da nicht mitmacht ...! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

## Ran an den Speck! Zu gewinnen gibt es diesen Monat:

## BE QUIET! ATL, EA UND SAPPHIRE

Unter der Flagge von Be Quiet! verlosen auch ATI, EA und Sapphire wahre Schmankerl aus ihrem aktuellen Portfolio. Be Quiet! sponsort vier Netzteile Dark Power Pro in der roten Sonderedition. Von Sapphire gibt es vier X1600-Pro-Grafikkarten und vier Pure-Crossfire-Mainboards (RD580). Vier Versionen des Rennspiel-Krachers *Need for Speed: Most Wanted*, die EA spendiert, runden das Ganze ab!

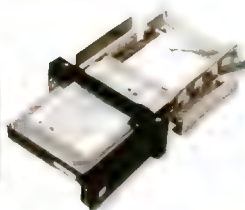
**Gesamtwert: ca. € 1800,-**



**Je 4x**  
**Dark Power Pro „red“**  
**Radeon X1600 Pro**  
**Need for Speed: Most Wanted**  
**Pure Crossfire RD580**



2x Stardom SR3610-2S-SB2



20x Icy Box IB-168SK-B

10x Icy Box IB-360U



**DATENSICHERHEIT DANK RAIDSONIC**

Mit dem Stardom SR3610-2S-SB2 können Sie zwei SATA-Festplatten mit RAID-0- oder RAID-1 betreiben. Die externe Backup-Lösung schließen Sie über USB oder eSATA an den PC an – die ideale Speicher-Lösung für den ambitionierten Anwender. Darüber hinaus verlost Raidsonic noch tragelose Wechselrahmen und schnelle externe HD-Rahmen.

**Gesamtwert: ca. € 1800,-**



### KONTROLLE MIT KEYSONIC

Die ACK-5000 HL ist dank Full-Size-Layout, 2-Port-Hub und Beleuchtung ideal für den Einsatz auf Netzwerkparks. Wer es lieber kleiner und kompakter mag, findet in der ACK-727 WK einen schicken Begleiter. Die kabellose Maus RF Profi, die mit einem optischen Sensor und wiederaufladbaren Batterien begeistert, ist das i-Tüpfelchen auf dieser Einbaugeräte-Breite.

**Gesamtwert: ca. € 1800,-**



15x ACK-5000 HL



35x ACK-727 WK



25x RF Profile



## DAS MUSST DU WISSEN!

**THE HOUSE OF THE**

Wie heißt die neue Schnittstelle für externe Laufwerke?

Ich bin wieder da!  
Ich bin alles noch!  
All eure Sorgen möchte ich haben!



# BLICKPUNKT



Fotomontage: Armer Redakteur kann sich die neue Pferderrüstung in *Oblivion* nicht leisten.



»Hauptrolle bekommen  
Der goldene Reiter«

## Dafür wirst du bezahlen!

**Leisten Sie sich gern Luxus?** Wenn sich die neuen **BE-ZAHL-PLUG-INS** am Markt durchsetzen, könnten sie die Spielewelt umkrempeln.

Im Licht der untergehenden Sonne glitzert die goldene Rüstung des Schlachtrosses in Bethesdas neuem Rollenspielhit *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Sie können stolz auf Ihr Pferd sein. Kein anderes in ganz Tamriel trägt dieses Metallkleid. Das hat Sie sicher eine Menge gekostet. Ja, genau 1,99 US-Dollar!

### ES WAR EINMAL

Wie schön waren die Zeiten, als sich Käufer von *The Elder Scrolls 3: Morrowind* in unregelmäßigen Abständen auf der offiziellen Webseite des Spiels Erweiterungen für lau herunterladen konnten. In *Siege at Firemoth* wartete eine neue Insel darauf, dass Sie sie von Untoten säuberten, das *Bitter Coast Sound-Plug-in* erweckte eine Sumpflandschaft zu audiovisuellem Leben. Heute allerdings lässt sich Bethesda Softworks die Arbeit mehr bezahlen. Außer der oben genannten Rüstung für Pfer-

de steht derzeit für 1,89 Dollar eine kurze Zusatzaufgabe (Quest), genannt *Orrery*, auf der Webseite parat. In dieser erledigen Sie eine Reihe von Mini-Aufträgen, um das Observatorium der Magiergilde wieder in Gang zu setzen. Für ebenfalls 1,89 Dollar ergattern Sie in der Spielwelt einen Zauberturm, den *Frostcrag Spire*.

Dieser erspart Ihnen im Spiel lästige Fußmärsche und bietet einen fantastischen Ausblick auf das Fantasyreich. Der Entwickler begründet den Schritt zu kostenpflichtigen Downloads damit, dass es sehr viel Zeit in Anspruch nehme, diese Zusatzinhalte für *The Elder Scrolls 4: Oblivion* zu erstellen. Glauben wir sogar.

### BEIM ERSTEN MAL TAT'S NOCH WEH

Dies ist längst nicht das erste Mal, dass Zusatzinhalte gegen einen Unkostenbeitrag

im Angebot sind. Bereits Ende 2004 startete die kanadische Rollenspiel-Schmiede Bioware mit Premium-Modulen für *Neverwinter Nights*. Hin und wieder veröffentlicht der Entwickler seitdem neue Abenteuer für das Fantasy-Spiel, die zwischen 4,99 und 9,99 Dollar kosten. Allerdings beinhalten diese inzwischen fünf Erwei-

zwei bis zwölf Stunden zu Buche. Ein faires Preis-Leistungs-Verhältnis?

### TRENDSETTER

Zeichnet sich hier etwa ein Trend ab? Bittet man Käufer in Zukunft für jede kleine Erweiterung zur Kasse? Im Fall von Collector's Editions zu Spielen haben Zocker für den Mehrpreis etwas Greifbares in der Hand, mit dem sie auch ihr Zimmer schmücken können. Etwa hübsch gestaltete Stoffkarten, einen Metallkompass oder Soundtrack-CDs. Rechnet man den Mehrpreis von meist zehn Euro zu einer normalen Variante, scheint es hier tatsächlich so, als wäre dieser Aufschlag für Fans tragbar. Doch auch hier gibt es Ausnahmen. Die teurere Black Edition von *Need for Speed: Most Wanted* enthielt zehn spezielle Karren, eine Strecke und weitere Extras. Bei dieser Sonderedition und kostenpflichtigen Download-Erweiterungen sieht die Situation etwas anders aus. Für die sauer verdienten Euroen schlummern nur einige Extra-Bytes auf Ihrem Rechner. Und auch hier



Im *Frostcrag Spire* finden *Oblivion*-Helden ein neues Zuhause.

»Wird von Fackelmann gesponsert.  
Fackelmann.«

## Ich sag's doch!

Was Verleger von unseren Zukunftsvisionen halten und was tatsächlich in den Marketingabteilungen geplant ist, war gar nicht so leicht herauszufinden. Wir scheuten aber weder Kosten noch Mühen, um die Wahrheit ans Licht zu zerren. Hehe!

### Electronic Arts, Martin Lorber, Leiter der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit:

„Generell können wir uns gut vorstellen, dass EA in Zukunft nicht nur Vollpreisprodukte anbietet, sondern dem Spieler mehr Möglichkeiten gibt, individuell zu entscheiden, welche Inhalte zu welchem Spiel er bevorzugt. Mit den Sims-Accessoires und dem Euro Force-Booster Pack zu Battlefield 2 gehen wir ja schon in diese Richtung. Für den Spieler hat das den Vorteil, dass er nur das kaufen muss, was ihn wirklich interessiert.“

### Dtp Entertainment AG, Claas Wolter, PR Manager:

„Dtp hat derzeit noch keinen konkreten Bezahl-Content in Planung. Allerdings sind generell für den Markt verschiedene Möglichkeiten denkbar – ob einzelne Items, wie zum Beispiel in *Oblivion*, einzelne Adventure-Episoden oder ähnliches. Wobei man sich nicht auf den Begriff „bezahlen“ verstellen sollte. Bauselemente lassen sich auch wunderbar in Marketing-Aktionen, als Specials, Belohnungen et cetera verwenden. Einige Spiele haben das schon gezeigt, andere werden es noch zeigen. Je nachdem, wie dies eingesetzt wird, werden die Spieler damit eine Menge Spaß haben können: Ihr Sammeltrieb wird angesprochen, sie erhalten auf die eine oder andere Art die Befriedigung, etwas nicht ganz Gewöhnliches in einem Spiel zu besitzen. Natürlich darf dabei eins nicht zurückstehen: Spieler müssen, wenn sie ein Spiel kaufen, auch ein komplettes Spiel erhalten – sie sollen nicht ein Spiel Stückchen für Stückchen kaufen müssen.“

### Activision, Martin Pitzl, Pressesprecher:

„In der Art und Weise (wie im Fall von *Oblivion*, Anm. d. Red.) Einzelteile für Spiele gegen Geld anzubieten, ist bei Activision für die nähere Zukunft nicht geplant.“ Allerdings stelle man aktuell im Konsolensektor etwa ein Map-Pack für *Call of Duty 2* zum kostenpflichtigen Download zur Verfügung. „Generell könnte so etwas Schule machen.“ Laut Pitzl käme es allerdings immer auf den Preis des Zusatzinhalts sowie den Wert an, den er für den Spieler biete.

### Deep Silver, Mario Gerhold, Senior Marketing Manager:

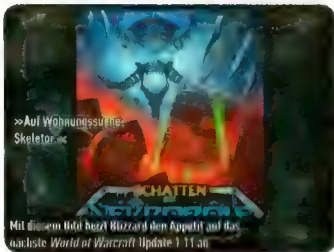
„Der Umsatzbringer sind derzeit Produkte, die über den Markt und Co. vertrieben werden. Der Onlinevertrieb von Produkten macht nur wenige Prozent aus. So sind Bezahl-Plug-ins eher im Promillebereich zu sehen. Da muss man den Aufwand gegen die Kosten stellen. Derzeit veröffentlichen wir viele Updates mit neuen Inhalten kostenlos, zum Beispiel für *X3* und *Trackmania*.“ Nach eigenen Angaben sind bei Deep Silver derzeit kostenpflichtige Erweiterungen „nicht im größten Stil“ angedacht. Allerdings „ist geplant, für *Wild Life Park 2* einige Tiere anzubieten.“ Als Vorteil sieht der Manager „eine Leistung für Premiumkunden, die sich damit gern damit schmücken“, sowie „eine Verlängerung des Lebenszyklus. Nachteil: Benachteiligung von Nicht-Premium-Kunden und Neid-Diskussion“. Für die Zukunft erwartet Gerhold zusätzlich Bezahl-Plug-ins „wohlt eher für Topfittel, bei denen es sich vom Genre anbieter. Für Vertriebe wird das eine Ausnahme bleiben. Für Entwickler ist es sicherlich interessant.“

scheiden sich wie bei der Wahl zwischen Pest und Cholera die Geister. Alte Sacke wie wir haben lieber was in der Hand, mit dem sie ihre Bude tapetisieren können, während die Jamba-Generation schon per Datenverkehr empfangen wurde.

### SCHRECKLICHE VISIONEN

Entscheidende Frage: Wo führt das hin? Stellen Sie sich mal Folgendes vor: Nachdem Sie zähneknirschend akzeptieren, dass *Half-Life 3* in 23 Episodenhäppchen und exklusiv über Steam herauskommt, zücken Sie schließlich die Kreditkarte. Gekauft, Download angeschmissen, Spiel gestartet. Aber was ist das? In den ersten Minuten kommen Ihnen lediglich fünf mickrige Headcrabs entgegengehoppelt. Coole Knarren? Fehlalarm. Bei der Waffenauswahl entdecken Sie nur das Brecheisen. In Waffenkisten finden Sie kleine Zettel mit der Aufschrift: „Gravity Gun gefällig? Jetzt sofort onli-

ne kaufen für nur 2,49 Dollar.“ „Das ist ein schlechter Witz, oder?“, schießt es Ihnen durch



den Kopf. Als Sie sich im Spiel umdrehen, macht sich die Videowand an einer Hausruine bemerkbar. „Herausfordernde Kämpfe gefällig? Elite-Combine hinter der nächsten Biegung: 5 Dollar. Strider-Angriff auf der Hauptstraße: 6,50 Dollar. Im Kombipaket mitbestellen: 20 Verteidigungspunkte für die Rüstung. Ab 10 Dollar Waffenwert nur 1,29 Dollar.“ Wutentbrannt zermatschen Sie die nächste Headcrab und langen entnervt nach der Escape-Taste ...

### JA SIND DIE NOCH BEI TROST?

Ja, wir haben bewusst übertrieben. Zurück zur Realität: Sin Episodes, Steam-Veröffentlichung, häppchenweise Kampagnen. Wie uns Lead-Designer Shawn Ketcherside von Ritual Entertainment im Interview bestätigte, denke man noch darüber nach, den Mehrspieler-Modus als kostenpflichtige

Erweiterung anzubieten. Hm! Für Shooter-Fans, für die ein solcher Modus enorm wichtig ist, nicht eben eine freudige Botschaft. Zumindest auf den ersten Blick. Stecken die Entwickler die damit fließende Extra-Kohle jedoch tatsächlich in Qualitätssicherung und Unterstützung, könnte dieses Zahlungsmodell für ein besseres und stabileres Spielerlebnis sorgen. Fraglich bleibt aber in Mehrspieler-Partien, wie ein ausgeglichenes Balancing gewährleistet sein soll, wenn Spieler mit der 5-Dollar-Premium-Download-Superwumme auf Zocker treffen, die mit der Standard-Ausrüstung über die Karte stolpern. Droht eine Zweiklassen-Spieler-Gesellschaft?

### MUSS DAS SEIN?

Bisher geht es erfreulicherweise auch noch anders. Entwickler wie die traditionelle Blizzard verpacken Zusatzinhalte in großen und kostenlosen Patches. So soll das bald erscheinende Update 1.11 für das Online-Rollenspiel *World of Warcraft* nicht nur Veränderungen und Verbesserungen für das Spiel bringen, sondern auch ein neues Spielgebiet (Instanz) namens Naxxramas beinhalten. Dort klopfen sich hochstufende Helden mit dem fieseln Licht Kel'Thuzad. Auch für *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* veröffentlicht Turbine Entertainment weitere Abenteuer, wie das *Dragon's Vault*-Modul, in dem sich die Spieler einen heißen Kampf

mit einem roten Drachen liefern – kostenlos. Und weitere solcher Module befinden sich bereits in Planung. Prima!

### VERSUCH MACHT KLUGH

Doch wie die Erfahrung etwa bei den Klingeltonanbietern zeigt, kann sich die Industrie dem Geruch des Geldes schwer entziehen. Wenn Testballons wie <http://obliviondownloads.com> vergoldet landen und die Spieler sie akzeptieren, scheint es nur eine Frage der Zeit, bis andere Firmen diese Kuh auch melken. Damit es Sie beim Spielekauf nicht so überraschend trifft wie uns in der fiktiven *Half-Life 3*-Geschichte, haben wir uns einige Verleger



zur Brust genommen. Wie die Industrie die Situation einschätzt und welche Pläne die Macher gerade schmieden, um Ihre Scheinchen zum Umzug zu bewegen, lesen Sie im Kasten oben: „Ich sag's doch.“ Aber denken Sie immer an eines: Letztendlich sind Sie als Konsument das Zünglein an der Waage des Spielmarktes. Wägen Sie deshalb ab, bevor Sie löhnen. Wir helfen gern dabei.

Andreas Bertsch/Marc Brehme





Fanpost ist im Briefkasten des Home of Chrome gut aufgehoben: Hier residieren die Girls of Destruction.

Die Mailbox der Mailboxen verschluckt: Fanpost von den Mädchen

# Hier geht die Post ab!



**Die Mädchen von Girlz of Destruction machen so gut wie jeden in QUAKE 4 platt. Und wir wissen, wo sie wohnen ...**

Livia Teernstra breitet die Arme aus und deutet in die Runde: „Willkommen im Kreml!“ Die 19jährige Phi-

lippina führt jedoch nicht etwa durch das zwiebelbetürmte Machtzentrum Russlands, sondern scheucht eine ganze Gruppe internationaler Journalisten mit Charme durch das so genannte Home of Chrome, dem weltweit ersten Trainings-

camp für Profi-Spieler. Im Kleinstädtchen Sollentuna nahe des Stockholmer Flughafens haben Livia und drei ihrer Clange-nossinnen von Girlz of Destruction dafür ein Ein-

familienhaus in Beschlag genommen. „Kreml“ ist wegen der Raumgröße die Bezeichnung für das Spielzimmer im Haus: Hier wird gezockt, bis die Grafikchips glühen.

## VON SIBIRIEN ZUM KREML

Jedes Zimmer hat eine andere Bezeichnung im verspielten Mädchenpensionat: Wer sich nach Sibirien traut, begibt sich in den unbeheizten und damit meist bitterkalten Wintergarten; wer sich erleichtern muss, eilt zu den Niagara Falls, Badezimmer der Zocker-Residenz. Auf fast 200 Quadratmetern stehen dem Clan vier Schlafgemächer, ein Kaminzimmer und zwei Gästunterkünfte zur Verfügung. Dort sind meist männliche

Top-Spieler aus internationalen Ligen als Sparringspartner einquartiert. Für den Clan stehen täglich zwischen fünf und acht Stunden Training auf dem Programm. Bereits jetzt mit zahlreichen Titeln wie „Miss Quakecon“ ruhmbekränzt, planen die Damen nicht etwa nur wie bisher weitere Schaukämpfe, sondern wollen in der Männer-Domäne Ego-Shooter kräftig punkten. Auf den innenbeleuchteten Casemod-Rechnern im „Kreml“, aus denen violette Kaltlichtkathoden das in Acrylflächen geschnittene Clanlogo der Girlz effektiv von hinten illuminieren, läuft fast nur Quake 4.

**„Strategiespiele eignen sich nicht für Zuschauer.“**

»Sinkt mal rein: Bei der Staffprobe erwischst du.«

Tag der offenen Tür: Outlands von Journalisten kletterten sich im Spieldomizil.

VIA sponsort den Girlz Clan mit Hardware für den Gaming Room.

## SPANNER AUF DER LAN-PARTY

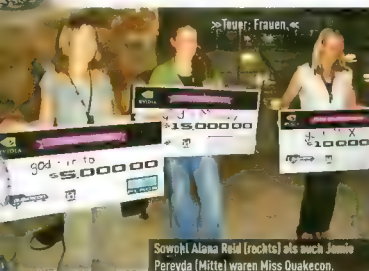
Natürlich würden viele Frauen lieber *World of Warcraft* oder auch *Die Sims* daddeln, also Spiele, die „nicht direkt im Wettbewerb gespielt werden und daher auch nicht so trainingsintensiv sind. Wir mögen aber den direkten Leistungsvergleich“, sagt Clan-Leiterin Jamie Pereyda (19). Was vielen Frauen jedoch fehle, seien Sponsoren, um überhaupt effizient trainieren zu können. Die Girlz finden beim Chip-Giganten Via und dessen Grafikkarten-Tochter S3 Unterstützung. Dass S3 mit multimedia-orientierten Chiparchitekturen im Spielbereich derzeit kaum etwas zu melden hat, ist Marketing-Chef Timothy Brown klar: „Spieler sind normalerweise nicht begeistert, wenn sie heute von S3-Grafikkarten hören. Ich glaube aber, dass wir in den nächsten Monaten unsere Chrome-Grafikkarten so erweitern, dass wir uns viel stärker auch in der Profispieler-Szene etablieren können.“

## WORLD CYBER GAMES VERLIERT

Die Girlz vermissen jedoch ein Turnier, das einen Stellenwert wie eine Weltmeisterschaft hat. „Vor zwei Jahren hätte ich die World Cyber Games als das wichtigste Turnier weltweit genannt“, meint Livia Teernstra. „Aber nun gibt es kaum noch Ego-Shooter im Turnier.“ Die derzeit dominierenden Strategiespiele seien vom bloßen Anblick her aber für Nicht-Eingeweihte viel zu schwer zu verstehen: „Bei *Quake 4* dagegen ist das Ziel sofort klar und das Publikum jubelt bei jedem Abschluss begeistert.“ Andere Spiele wie etwa *Need for Speed: Most Wanted* nehmen die Girlz in der Profispieler-Szene nur bedingt ernst. „Bei *Need for Speed* geht es letztendlich nur darum, wer die Strecken am besten auswendig gelernt hat“, lacht Alana Reid (26) über die virtuelle Rennfahrerei. „Im Vergleich zu anderen Spielen steckt dahinter wenig Strategie und Können.“ Dass die Mädchen schon so manchen Top-Spieler gehörig in die Mangel genommen haben, ist bekannt. Wer sich selbst ein Bild vom Können der Girlz of Destruction machen will, sucht auf der Clan-Page im vollen Terminkalender nach dem nächsten passenden Auftritt ...

Christoph Holowaty

Info: [www.girlzgaminghouse.de](http://www.girlzgaminghouse.de)



Sowohl Alana Reid (rechts) als auch Jamie Pereyda (Mitte) waren Miss Quakecon.



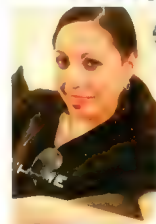
**Name**  
Therese Andersson  
**Wick**  
tritt  
**Alter**  
27 Jahre

## Steckbrief

**Land**  
Schweden

### Thereses Geschichte

Die einzige Schwedin im skandinavischen Daddel-Domizil wurde durch ihren Freund, der als Profi-Spieler seine Kasse macht, an Quake 3 herangeführt. Inzwischen besiegt sie ihn häufig, konzentriert sich aber ausschließlich auf Quake 4 und entsprechende Mods. Zu den Spielen, die Therese früher gezockt hat, zählen Diablo 2, Doom 3, Counter-Strike und einige hier zu Lande indizierte Shooter.



**Name**  
Livia Sophia Teernstra  
**Wick**  
tritt  
**Alter**  
19 Jahre

## Steckbrief

**Land**  
Philippinen

### Livias Geschichte

Livia spielt bereits seit frühester Jugend und startete mit heute legendären Adventure-Titeln wie der *King's Quest*-Serie. Bald interessierte sie sich auch für Ego-Shooter. Richtig an die Mael kam Livia, als ihr Bruder ein Unrat-Demo nach Hause brachte. Da war die bekennende Schuh-Fetischistin gerade 13 Jahre alt. Sie teilt Alana Raids (siehe unten) Begeisterung für die Gruppe Ramsstein.



**Name**  
Jamie Pereyda  
**Wick**  
Missy  
**Alter**  
19 Jahre

## Steckbrief

**Land**  
USA

### Jamies Geschichte

Die Clan-Leiterin begann im LAN mit ihrem Vater und ihren Brüdern Doom zu spielen. Im Oktober gründete sie die Girlz of Destruction. 2003 nahm sie erstmals an der Quakecon teil und konnte sich im Jahr darauf unter den ersten 64 Spielern platzieren. Später initiierte sie den Wettbewerb „Miss Quakecon“, den sie 2005 als Teilnehmerin gewann. Vor Publikum Turniere zu spielen, ist seither für sie das Größte.



**Name**  
Alana Reid  
**Wick**  
Miss X  
**Alter**  
26 Jahre

## Steckbrief

**Land**  
Kanada

### Alanas Geschichte

Alana gehört als „Miss Quakecon 2004“ zu den erfolgreichsten Clan-Girls und verbuchte bereits etliche Turniersiege. 1986 startete sie an einem Colecovision, stieg aber erst 2001 endgültig von Konsolen auf den PC um. Aus Spaß nahm sie an einem Quake 3-Turnier teil – und gewann prompt. Nun reist Alana von Turnier zu Turnier und träumt davon, irgendwann in Deutschland zu sein, um Ramsstein zu treffen ...

# It's time to play

Das Multiplayer-Portal



Freie Spielewahl  
Super Admini-  
strationsoberfläche  
Lagfrei keine  
Vertragsbindung  
Gamesettings  
easy über In-  
terface Clan-  
verwaltung  
integriert  
unter-  
schiedliche  
Adminlevel für  
Einsteiger bis Profi  
schnelle Server  
super Gameplay  
alle Top Games 1A  
Performance für  
Gameboxen &  
Voiceboxen

## 1. TOP FLEXIBEL

JETZT SCHNELL UND UNVERBUNDEN  
AN EINEN TESTER

Spiele  
kostenlos, keine  
Z.B. 0,39 €/Tag

[www.rgl.net](http://www.rgl.net)



# So Weib, so gut!

»Paralympics:  
Siegerin beim  
einarmligen  
Schießen.«

**Wir künden die  
MISS COUNTER-  
STRIKE. In einem Sonder-  
heft, das noch viel  
mehr zu bieten hat!**

Das wünschen sich wohl viele Computerspieler: eine Freundin, die gern zockt und dabei mit ihrem Aussehen auch noch die Wohnung verschönert. Wir haben solche raren, dekorativen Exemplare gesucht und gefunden! In unserem am 31. Mai erscheinenden Sonderheft stellen wir die zehn hübschesten Counter-Strike- und Counter-Strike Source-Spielerinnen im Rahmen eines fünfseitigen Artikels vor. Okay, Sie werden höchstwahrscheinlich nie mit einer dieser Damen zusammen sein oder sie gar berühren dürfen. Weil wir aber so unsagbar nett zu unseren Lesern sind und zahlreiche Fotos veröffentlichen, können Sie die Frauen immerhin anschauen! Na gut, außer Sie sind blind. Wie unsere Top Ten der Glückseligkeit entstand? Wir hatten auf [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de), [www.zockerweib.de](http://www.zockerweib.de).

[www.pcaction.de](http://www.pcaction.de), [www.zockerweib.de](http://www.zockerweib.de).

chen.de und diversen Counter-Strike-Seiten verkündet, dass wir die „Miss Counter-Strike 2006“ suchen. Daraufhin erhielten wir dutzende von Bewerbungen, die unseren Vorgaben entsprachen (Foto, volljährig, und so weiter). Die Redakteure der PC ACTION fungierten als Jury und verteilten Schulnoten. Der Durchschnitt ergab die Platzierung. Natürlich wäre es uns lieber gewesen, wir hätten die Teilnehmerinnen persönlich kennen gelernt, weil Fotos ja oft täuschen. Unsere Pfleger meinten aber, eine solche Gegenüberstellung könne unsere Therapie gefährden.

## MISS-STANDE?

In einigen Foren regte sich wegen der Wahl zwischenzeitlich ein gewisser Unmut. Man könne doch nicht einfach nach optischen Gesichtspunkten entscheiden, hieß es unter anderem, schließlich sei auch wichtig, wie viel eine Frau von Counter-Strike verstehe! Dem entgegnen wir nur: Es war uns völlig schnuppe, ob ein Mädels bereits den Titel der Dorfmeisterin in 32351 Möse trug oder erst seit zwei Wochen weiß, wie sie eine Maus bedienen muss. Deshalb war es nämlich eine Miss-Wahl, ne? Um Frauen, Alice Schwarzer und andere Männer zu ärgern, die sich für die Emanzipation der Damenwelt einsetzen, sei noch dieses erwähnt: Ja, wir sind nur nach Fotos und damit Äußerlichkeiten gegangen! Uns war schnurz, ob eine der Kandidatinnen im Kopf die achte Wurzel aus 4.373 ziehen kann oder einfach ein total lieber Mensch ist. Deshalb war es nämlich eine Miss-Wahl! Und ja, wir waren oberflächlich und vielleicht sogar chauvinistisch, weil wir einzig nach der auf Fotos zur Schau gestellten Optik gingen. Allen Feministinnen und Feministen müssen wir zudem noch reindrücken, dass unsere Redakteure vor der Notenvergabe vier Wochen lang Sexverbot hatten, damit sie sich aufs Wesentliche konzentrieren konnten. Verklagen Sie uns doch!

Harald Fränkel

## Damenwahl!

Mit unserem 100-seitigen Counter-Strike-Sonderheft, das ab 31. Mai am Kiosk erhältlich ist, lassen wir in bester Terroristen-Manier die Bombe platzen und verraten, welche der zehn schärfsten CS-Spielerinnen die „Damenwahl“ letztendlich gewonnen hat. Die Spezialausgabe dieser PC ACTION bietet aber noch eine Menge mehr: Tipps und Tricks für Einsteiger, Taktiken von und für Profispieler, Clan-Porträts, Tests zu den besten Karten, Mausepads und Headsets, eine hammermäßige Schritt-für-Schritt-Anleitung für den Hammer-Map-Editor, eine Sonderausgabe der Leserbriefseiten und vieles mehr. Die beigeheftete DVD enthält nicht nur die beliebtesten Karten zu Counter-Strike und die besten Half-Life 2-Mods: Die Vollversion von Counter-Strike 1.6 und eine weitere gibt's obendrauf! Also: Termin im Kalender rot anstreichen. 31. Mai, Sie wissen schon.

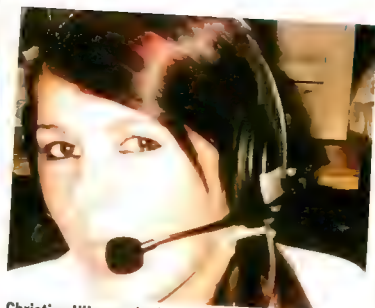




Julia Herder (20)



Kristin Leukefeld (19)



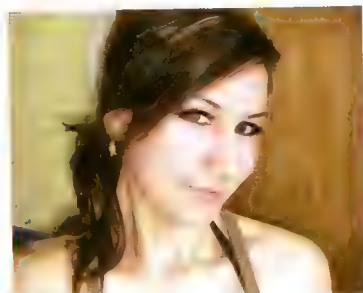
Christina Ullmann (18)



Carolin Hoenig (18)



Julia Dutreux (22)



Aida Ramic (18)



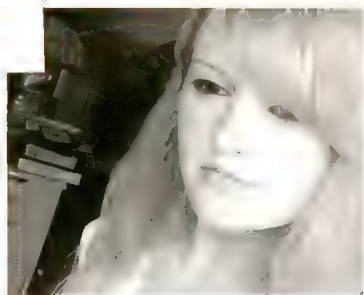
Melanie Zenges (22)



Anna Hollinger (18)



Anke Schöneboom (20)



Hannah Schwind (18)



## TEST

## PC ACTION: Die glorreichen Sieben

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

## 1. Wir wollen Action! Immer!

Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.

## 2. Das Leben ist ernst genug!

Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.

## 3. Ehrlichkeit schreiben wir groß!

Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, was das der Fall ist und aus welchem Grund.

## 4. Wir verlängern Ihren Spielspaß!

Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren –

Lieblingspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.

## 5. Sie sind uns wichtig – und Spiele!

Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspieler dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.

## 6. Wir helfen Sie nicht!

Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.

## 7. Ihre Meinung ist gefragt!

Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugeschicken. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



## Update: Brothers in Arms 2

Obschon der dritte Teil in den Startlöchern steht, erweitert Gearbox **BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD**.

**TAKTIK-SHOOTER** | In Bezug auf *Brothers in Arms* gibt es zwei Lager. Das eine findet das Spiel „total super“ (Ralph Wollner), das andere bekommt bei dessen Anblick Ausschlag (Harald Fränkel). Sollten Sie zur ersten Fraktion gehören, dürfen Sie sich über drei neue Skirmish-Karten freuen, die im Patch auf Version 1.03 stecken. In den neuen Missionen gilt es amerikanische Fallschirmspringer vom Nachthimmel zu holen, ein Gehört einzunehmen und sich durch einen Sumpf in eine Stadt durchzuschlagen. Kooperativ und auch allein ein echter Spaß. Joachim Hesse

Info: [www.brothersinarmsgame.com](http://www.brothersinarmsgame.com)

## Testphilosophie: So blickst du durch!



## PC ACTION GOLD

Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



## PC ACTION PREISTIPP

Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



## PC ACTION BETA-TEST

Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.



91 - 100%

Hardware 1/49

81 - 90%

Hardware 1/49

71 - 80%

Hardware 1/49

61 - 70%

Hardware 1/49

51 - 60%

Hardware 1/49

41 - 50%

Hardware 1/49

31 - 40%

Hardware 1/49

**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.

Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.

Ne ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...

Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.

**MANGEL:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lieber essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.



## PC ACTION

PREIS Ca. € 4,99/Monat  
TERMIN 17. Januar 1995

GENRE Action  
ENTWICKLER PC ACTION  
VERTEILER Computac Media  
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch/Komisch  
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Ja

**MINDESTENS**  
7 Stammedakteure, 1 leitender Redakteur,  
1 Chefredakteur, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**  
Wir hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

**PREIS/LEISTUNG** 95%  
**GRAFIK** 86%  
**SOUND**  
**STEUERUNG**  
**MEHRSPIELER**

■ Unglaublich viel Blödsinn -20%  
■ Igit, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften -20%  
■ Tester-Team zu kompetent -20%  
■ Ich kann die DVD nicht wenden -20%  
■ Redaktion ist nie nackt zu sehen -20%

**UNGENÜGEND**  
Kass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



## Wertungssystem &amp; Wertungskasten – da schau her!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit ihrer Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verzerrter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei *Adventures*, *Ego-Shootern* oder *Strategiespielen* ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor“. Hier rückt

die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

# Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt

jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



| CHRISTIAN BIGGE                      | JOACHIM HESSE                  | RALPH WOLLNER                 | ANDREAS BERTITS                            | AHMET ISCITÜRK             | MARC BREHME                        | LUKASZ CISZEWSKI                   | HARALD FRÄNKEL             | ALEXANDER FRANK                    |
|--------------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|--------------------------------------------|----------------------------|------------------------------------|------------------------------------|----------------------------|------------------------------------|
| Action- & Online-Spiele, Ego-Shooter | Ego-Shooter, Action-Adventures | Action- & Sport- & Rennspiele | Echtzeit- & Runden-Strategie, Rollenspiele | Actionspiele & Ego-Shooter | Adventures, Strategie, Maps & Mods | Actionspiele & Mehrspieler-Shooter | Actionspiele & Ego-Shooter | Strategie-, Action- & Rollenspiele |

## HITMAN: BLOOD MONEY

|                                                |                                    |                                            |                                                      |                                                 |                                             |                                            |                                            |                                                     |
|------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------------|------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Hart, aber herzlich. Der Kahlkopf in Bestform! | Endlich wieder der alte Nummer 47. | Unglaublich bössartig. Ein echter Knaller! | Mord ist sein Hobby. Aber meine nicht. Noch nicht... | Bewährte Qualität, aber mich rockt's nimmer so. | Mag ja gut sein, aber Hitman mag ich nicht. | Ich trainiere, um meinen Chef zu ermorden. | Ich mag geradlinige Action einfach lieber. | Hinterhältig und gemein! Erinnert mich an meine Ex. |
|------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------------|------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------|

## GHOST RECON: ADVANCED WARFINGER

|                                           |                                                    |                                          |                                                    |                                                   |                                                |                                     |                                               |                                             |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------|------------------------------------------|----------------------------------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------|
| So macht selbst mir ein Taktik-Spiel Spaß | Ein Spiel wie ein Vorschlaghammer: hart aber cool. | Taktisch, aber dennoch fetzig. Sehr gut! | Interessant, ist mir aber trotz allem zu hektisch. | Der absolute Hammer! Da haut's mir die Soße raus! | Als typischer Einzelgänger ist mir das zu ihm. | Ist es zu hart, bist du zu schwach. | Die Speicherpunkte sind aber ein großes Pöhl! | Hier fehlt mir einfach die schnelle Action. |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------|------------------------------------------|----------------------------------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------|

## DARKSTAR ONE

|                                       |                                               |                                           |                                           |                                         |                                             |                                                  |                                                  |                                                     |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Endlich wieder so was wie Freelancer. | Faszinierend. Fehlt nur die sprechende Bombe. | Meiner Ansicht nach absoluter Kinderkram. | Fast so gut wie mein geliebtes Privatier. | Der beste Weltraum-Shooter seit Jahren! | Geh weg, das Weltall ist mir zu inhaltslos. | Der Weltraum ist so leer wie mein Gehirn. Nee... | Action im All hab' ich seit Starlancer vermisst. | Weltall? Da fühle ich mich wie ein Fisch im Wasser. |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|

## TRUE CRIME: STREETS OF NEW YORK

|                                            |                                          |                                            |                                     |                                                 |                                       |                                          |                                                   |                                              |
|--------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| Nee, das ging daneben. Von allem zu wenig. | So wird das nichts als Throneber von GTA | Ganz nett, aber es fehlt das gewisse etwas | Mit sowas kann ich nichts anfangen. | Hat mich schon auf Konsolen nicht so überzeugt. | Mal eben jemand aufmischen? Spannend. | Nach Teil 1 habe ich nicht mehr erwartet | Ich mag schon GTA nicht so, warum also die Kopie? | Wirkt auf mich wie eine schlechte GTA-Kopie. |
|--------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------|

## RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

|                                        |                                                   |                                        |                                          |                                                  |                                              |                                                 |                                            |                                             |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------|--------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Respekt! Frische Ideen, tolle Technik. | Sollen es doch alle gut finden, ich finde es öde. | Optisch brillant aber nicht mein Ding. | Endlich ein neues Szenario. Fantastisch! | Brauch ich so dringend, wie angezeigte E3-Babes. | Schmeckt besser und länger als ein Wrigleys! | Nicht meins, nur der Name ist irgendwie lustig. | Für mich öde. Langweilig. Schnarchig. Fad. | Super Grafik, gute Idee, was will man mehr? |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------|--------------------------------------------|---------------------------------------------|

## GUILD WARS: FACTIONS

|                             |                                         |                                   |                                                    |                                  |                                            |                                      |                                               |                                                   |
|-----------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Saustarke Charakter-Duelle. | Online-Rollenspiele sind der Untergang. | Pff! Ein absolutes Mammenspieler! | Ok, zwar nicht ganz World of Warcraft, aber warst. | Gehört genauso verboten wie WoW. | Wenn ich doch nur mehr Zeit dafür hätte... | Wenigstens kostet es keine Gebühren. | Ganz nett, mir aber einfach zu zeitaufwändig. | Gäbe es kein WoW, wäre ich ein Guild-Wars-Fanboy. |
|-----------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------|

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

|                                    |                                                |                                       |                                                 |                                           |                                                     |                                    |                                                          |                                             |
|------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Hefig! Aber ich beile die Sucht... | Hübsch, hübsch, aber für mich zu frustrierend. | Sauschwer und unglaublich langweilig. | Für Fans supergeil, für alle anderen zu schwer. | Machen Sie das bitte mal kurz weg. Danke. | Grundsätzlich cool, aber schwerer als meine Plauze. | Ich warte auf Dark Messiah! Bastal | Eigentlich geil, aber unfair. Ich warte auf einen Patch. | Wäre genau mein Ding. Aber warum so schwer? |
|------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------------------------------|---------------------------------------------|

## DESPERADOS 2

|                                         |                                                |                                              |                                                 |                                         |                                            |                                                |                                                      |                                             |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Satide, aber rockt mich nicht mehr weg. | Der Wilde Westen ist der Beste. Mir gefällt's. | Gefällt mir, obwohl es nicht mein Genre ist. | Ich machte Teil 1 schon nicht, trotz Strategie. | Juckt mich genauso wenig wie Commandos. | Dabei sah ich öfter mal neue Perspektiven. | Seit der Deadwood-Staffel bin ich Western-Fan. | Siehe Rise of Nations. Ferner: Ich grüße meine Mama. | Der angeblich wilde Westen ist mir zu lahm. |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------------------------------------|---------------------------------------------|

## Das Gastspiel des Monats

Nach Frankfurt fahren wir gern. Besonders wenn es darum geht, Pokale beim PES MEDIA CUP 2006 einzusacken.

Dass unsere Zeitschriften-Konkurrenz nichts draufhat, ist kein Geheimnis. Doch auch wenn es nicht um Sex geht, haben PC ACTION-Redakteure gute Karten: Beim Pro Evolution Soccer Media Cup, zu dem Konami jährlich einlädt, schaffte es Jungspund Lukasz Ciszewski, mit Brasilien sowohl den Pokal für den dritten Platz als auch die Trophäe des Torschützenkönigs abzuräumen. Die Redaktion sagt: „Herzlichen Glückwunsch!“ Nur Ralph Wollner schmeilt noch, weil er im Spiel um Platz 3 beim 1:2 gegen Lukasz noch älter aussah als sonst. Joachim Hesse schied in der Vorrunde aus und wurde hingerichtet.



Von links: Wollner, Ciszewski, Hesse und Kameramann Michael Neubig

## Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert:

### ACTIONSPIEL

|                 |                    |         |
|-----------------|--------------------|---------|
| GTA San Andreas | Rockstar Games     | 08/2005 |
| Mafia           | Illusion Softworks | 09/2002 |
| Max Payne 2     | Remedy             | 12/2003 |

### ACTION-ADVENTURE

|                             |                  |         |
|-----------------------------|------------------|---------|
| Splitter Cell: Chaos Theory | Ubisoft          | 05/2005 |
| Tomb Raider: Deadly Shadows | Ion Storm        | 07/2004 |
| Tomb Raider: Legend         | Crystal Dynamics | 05/2006 |

### ACTION-ROLLENSPIEL

|                                |                  |         |
|--------------------------------|------------------|---------|
| Deus Ex                        | Ion Storm        | 08/2000 |
| Dungeon Siege 2                | EA Games         | 10/2005 |
| Freedom Force vs The 3rd Reich | Irrational Games | 06/2005 |

### ADVENTURE

|            |                 |         |
|------------|-----------------|---------|
| Ami        | Berk 13         | 01/2004 |
| Fahrenheit | Quantic Dream   | 10/2005 |
| Runaway    | Pendulo Studios | 12/2002 |

### AUFRAU-STRATEGIE

|                                |            |         |
|--------------------------------|------------|---------|
| Anno 1602                      | Sunflowers | 12/2002 |
| Das achte Weltwunder           | Lunatics   | 05/2003 |
| Siedler 5: Das Erbe von Könige | Blue Byte  | 01/2005 |

### ECHTZEIT-STRATEGIE

|                                  |                  |         |
|----------------------------------|------------------|---------|
| Age of empires 3                 | Ensemble Studios | 01/2006 |
| Droid: Schlacht um Mittel Erde 2 | EA Games         | 04/2006 |
| Spellforce 2                     | Phenomic         | 05/2005 |

### EGO-SHOOTER

|             |                |         |
|-------------|----------------|---------|
| Fa'ry       | Crytek         | 05/2004 |
| Half-Life 2 | Valve          | 12/2004 |
| Quake 4     | Raven Software | 12/2005 |

### FLUGSIMULATION

|                       |             |         |
|-----------------------|-------------|---------|
| Comanche 4            | Novologic   | 01/2002 |
| F-16 Fighting Falcon  | M. Corbelli | 10/2003 |
| W-7 Forgotten Battles | Ubisoft     | 04/2005 |

### MEHRSPIELER-SHOOTER

|                        |                       |         |
|------------------------|-----------------------|---------|
| Battlefield 2          | Digital Illusions     | 08/2005 |
| Dark 4                 | Raven Software        | 12/2005 |
| Unreal Tournament 2004 | Epic/Digital Extremes | 05/2004 |

### ONLINE-ROLLENSPIEL

|                      |             |         |
|----------------------|-------------|---------|
| Everquest 2          | Sony Online | 02/2004 |
| Guild Wars: Factions | NC Soft     | 07/2004 |
| World of Warcraft    | Blizzard    | 02/2005 |

### RENNSPIEL

|                             |                 |         |
|-----------------------------|-----------------|---------|
| GT Pro Series               | Codemasters     | 04/2006 |
| GT Legends                  | Sirinix         | 11/2005 |
| Need for Speed: Most Wanted | Electronic Arts | 01/2006 |

### ROLLENSPIEL

|                               |                    |         |
|-------------------------------|--------------------|---------|
| Star Wars: KotOR 2            | Lucas Arts         | 04/2005 |
| The Elder Scrolls 4: Oblivion | Bethesda Softworks | 06/2006 |
| Vampire: Bloodlines           | Troika Games       | 02/2005 |

### UNDENBASIERENDE STRATEGIE

|                             |                   |         |
|-----------------------------|-------------------|---------|
| Clonewar 4                  | Trivium           | 01/2006 |
| Rome: Total War             | Activision        | 11/2004 |
| Heroes of Might and Magic 5 | Black Interactive | 07/2006 |

### SONSTIGE SIMULATIONEN

|            |          |         |
|------------|----------|---------|
| Sim City 4 | Maxis    | 02/2005 |
| The Sims 2 | Maxis    | 10/2004 |
| The Movies | Lionhead | 01/2006 |

### SPORTMANAGER

|                       |                 |         |
|-----------------------|-----------------|---------|
| Anstalt 4: Let's go!  | Ascaron         | 12/2003 |
| Football Manager 2005 | Electronic Arts | 11/2004 |
| Mein Spiel 2006       | Greencore       | 01/2006 |

### SPORTSPIEL

|                        |           |         |
|------------------------|-----------|---------|
| NBA Live 2006          | EA Canada | 12/2005 |
| NHL 06                 | EA Sports | 11/2005 |
| Pro Evolution Soccer 5 | Konami    | 12/2005 |

### TAKTIK-SHOOTER

|                              |                  |         |
|------------------------------|------------------|---------|
| Ghost Recon: Adv. Warfighter | Grim             | 07/2005 |
| Rainbow Six 3: Raven Shield  | Red Storm        | 11/2003 |
| SWAT 4                       | Irrational Games | 06/2005 |

### WIRTSCHAFTSSIMULATION

|                   |                  |         |
|-------------------|------------------|---------|
| The Sims          | Jowood           | 04/2002 |
| Port Royale 2     | Ascaron          | 06/2004 |
| Railroad Tycoon 3 | Pop Top Software | 01/2004 |

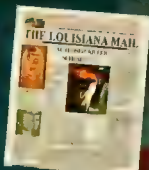




## Extrablatt!

Hitman sorgt für Schlagzeilen. So oder so.

Nach jedem erledigten Auftrag bekommen Sie eine Abrechnung, wie gewöhnlich Sie vorgegangen sind. Obendrein erhalten Sie einen feinen Zeitungsauschnitt, der die Geschehnisse kurz zusammenfasst. Haben Sie im typischen Hitman-Stil agiert, gibt es gute Kritiken wie „Lauchfrosch-Killer vergiftet Glasbecher“. Wenn Sie sich allerdings aufführten wie die Axt im Walde, steht auf der Titelseite zum Beispiel „Psychopath tötet 63 Menschen“. Außerdem zieht dann ein Phantombild Zeitung und die nächsten Gegner erkennen Sie wesentlich schneller.



Damit die Badewannenwassertemperatur angenehm warm bleibt, heizt Nummer 47 sein Opfer mit einem heißen Fingerring.

Leblich: Einen Takt ausprechen.

# Tod macht erfinderisch

AUF DVD  
VIDEO





»Frauen sind leicht zu entflammen.«  
(außer bei J.J.)

Die tragische Unfall am Ort und die Millionärstochter ist heiß



»Schnecke! Leber Salatsbraten!«

In dem Koffer führt der Klon sein Scharfschützengewehr mit sich. Für alle Fälle

»Jetzt muss ich erst einen Koffer abstellen.«

Der Weinliebhaber und Ökonomieprofi sein letztes Mal auf seinem Café

Nummer 47 ist zurück: Noch nie zeigte sich die virtuelle Tod so facettenreich wie in HITMAN: BLOOD MONEY. Viel Spaß beim großen Sterben!

Es gibt Tage, an denen läuft alles schief. Das hätte sich der Oberarzt der Entzugsanstalt irgendwo in Kalifornien wohl auch gedacht – doch mit einem gebrochenen Genick geht das schlecht. Das Dilemma ging schon morgens los. Auf irgendeinem blöden Grund hatte sich der Leuchter von der Decke gelöst und einen Langzeitpatienten unter sich begraben. Nur zehn Minuten später flog der Gasherd im ersten Stock in die Luft und riss einen weiteren Insassen in den Pixeltod. Und dann erwürgte sich ein Prominenter auf der Hantelbank auch noch selbst – die Gewichte waren wohl zu schwer gewählt ... Zu guter Letzt trat es dann noch besagten Herrn Oberarzt. Der blieb wohl am Stuhl hängen und stürzte unglücklich über den Balkon gestürzt. Aua!

#### RÜCKKEHR DER KLONKRIEGER

Eingeweihte wissen, dass es sich bei den genannten Ereignissen nicht um eine Verkettung unglücklicher Umstände handelt: Schuld an allem ist mal wieder Klon Nummer 47, der ein unglaubliches Händchen dafür besitzt, Morde wie einen Unfall aussehen zu las-

sen. In diesem Punkt sind die Entwickler von IO Interactive so kreativ, dass sich sogar die Macher von Final Destination noch einiges abschneiden können. In Blood Money gehen Sie den Matscheiben nach und in seiner bisher besten Form. Dabei zeichnen sie eine Spur roten Blutspatters, die immer über den Glanz der Sonne führt. Das ist das Weiße Haus.

#### SEHR ANZÜGLICH

Wie gewohnt lenken Sie die Geschichte des Nobelanzugsträgers aus der für das Genre üblichen Verfolgerperspektive. Trotz der typischen Maus-&-Tastatur-Steuerung dauert es selbst bei Fortgeschrittenen eine ganze Weile, sich mit den Funktionen und ihren Tücken vertraut zu machen. Dafür gibt es zum Glück die erste Mission, in der Sie die nötigsten Kniffe von einer freundlichen Kollegin per Funk erklärt bekommen. Der Rahmen für eine Lehrstunde könnte passender nicht sein: Ziel ist es, einen stillgelegten Freizeitpark zu infiltrieren und den korrupten Chef zur Strecke zu bringen. Überall im Park wimmelt es vor Gegenständen, die 47 gegen die Belegschaft einsetzen kann. Es verschafft mitunter Genugtuung, nervige

## PC ACTION-Testlogbuch

### Hitman: Blood Money

Der virtuelle Tod lauert an allen Ecken. Wir haben das komplette Abenteuer für Sie durchgespielt.

RALPH WOLLNER



#### Freitag, 05.05.2006 | 9:30 Uhr

Endlich ist die Version auf dem Testrechner installiert. Nach einer Viertelstunde habe ich die Steuerung meinen Vorlieben angepasst und kann mit der ersten Mission beginnen. Am Anfang habe ich Probleme, in das Spiel zu finden. Zum Glück bekommt man beim ersten Auftrag jede Kleinigkeit erklärt. Da kann selbst ich eigentlich nichts falsch machen.

#### Dienstag, 06.05.2006 | 11:00 Uhr

Donnerstag, 07.05.2006 | 11:30 Uhr

Ausschlafen ist nicht, schließlich muss ich ein Attentat in „Spuk mir den Blues“ verhindern – einem der stillsten Aufträge des Spiels. Mit feuchten Händen erledige ich die ausstehenden sieben Missionen und fülle zur Geisterstadt ins Bett.

#### Freitag, 05.05.2006 | 12:30 Uhr

Nachdem ich mich versichert habe, dass mein Mittagessen nicht vergiftet ist, schlage ich mir erst mal den Dreck voll. Mit gefülltem Magen versuche ich mich erneut an der zweiten Mission „Klinken“. So richtig bin ich immer noch nicht im Spiel. Die vielen Möglichkeiten überfordern mich und ich weiß nicht so recht, welcher Weg der richtige ist. So ist das immer in meinem Leben.

#### Samstag, 06.05.2006 | 11:00 Uhr

Sonntag, 07.05.2006 | 11:30 Uhr

Zu Hause hält mich nichts! Mit meiner arbeiteten. Kühle kaufe ich mir alle Waffen samt der Zusatzteile. Jetzt spiele ich Blood Money noch einmal und habe kräftig auf den Putz. Das Leben ist schön!

#### Freitag, 05.05.2006 | 15:20 Uhr

Jetzt habe ich den Dreh voll raus. Nachdem ich das

#### Das rockt dich weg!

»Blöder Job. Ökonomieprofi.«



Die Mordmöglichkeiten sind äußerst vielfältig.

#### Das kitzelt dich an!

»Umzugskartons sind nicht so leicht zu öffnen. Ich werde sie mir wohl selbst holen.«



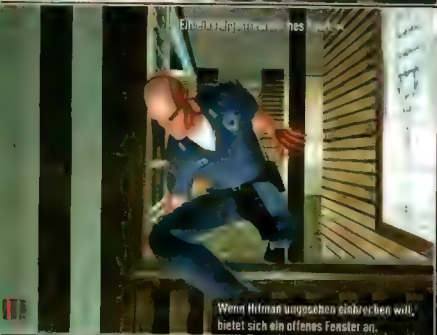
Oh! Dauert es so lange, die Karte zu studieren.





Unaufällig drehen.

In allen Missionen können Sie sich frei bewegen und verstecken.



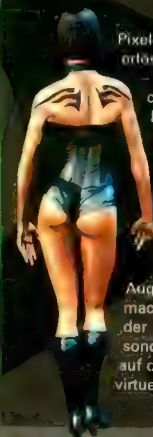
Blau und rot, das ist das.

Wenn Hitman ungesehen einbrechen will, bietet sich ein offenes Fenster an.



BSG haben einen Konvoi von der Stadt.

Angepasst für den amerikanischen Markt: Die Damen duschen mit Handluch, Blut.



Pixel-Wachleute mit dem Feuerlöscher zu traktieren oder – noch besser – einfach aus dem Fenster zu werfen. Das sieht nämlich wesentlich mehr nach Unfall aus und der Rest der Bande ist selbst dann nicht skeptisch, wenn sie den Leichnam finden. Hier erkennt man deutlich das Spielprinzip von *Blood Money*: Wer ein Auge für die Umgebung hat, macht kein einziges Mal von der Schusswaffe Gebrauch, sondern schickt seine Feinde auf die abstrusesten Arten ins virtuelle Jenseits. Ein solches

Vorgehen macht sich auch in der Abrechnung am Ende der Levels bemerkbar: Für jedes Opfer, das nicht auf der Liste steht, bitten Ihre Auftraggeber Sie gnadenlos zur Kasse. Obendrauf gibt's auch noch eine schlechte Presse. Mehr dazu im Kasten „Extrablatt“ (Seite 78).

#### AB IN DIE KISTE

Doch wozu dann die ganzen Knauren? Wenn die gesamte Bude von technisch modernsten Ballermannern wie M4 und W2000 nur so wimmelt, ist es doch eigentlich schade, wenn man nicht mal weiß, wie sie

klingen. Aus diesem Grund ist uns auch hin und wieder die Hand ausgerutscht. In manchen Momenten hat es einfach was für sich, fünf gerade sein zu lassen und die komplette Belegschaft eines Wachhäuschens mit der Automatikwumme zu Schweizer Käse zu verarbeiten. Das spart außerdem Zeit. Wer es nicht gar so wild treibt, kann die Sauerei im nachhinein auch noch wegräumen, denn in jeder Mission gibt es praktische Müllcontainer, Kühltruhen oder Vorratskisten (die coolen Kanaldeckel aus *Hitman: Contracts* gibt es nicht mehr). Wie groß sie auch aussehen: In je-

des der Teile passt genau eine Person. In manchen Missionen gibt es aber prima Möglichkeiten, mehrere Opfer auf einmal loszuwerden: Ein Balkon über einer Steilkippe oder ein Weinkeller mit vielen leeren Gärbehältern sind bestens geeignet. Wenn Sie Ihre Opfer freier herumliegen lassen, riskieren Sie, dass eine Wache beim Rundgang etwas bemerkt und Alarm schlägt. Gegen die komplett aufgebrauchte Belegschaft einer Mafia-Party hat selbst 47 trotz all der Edelwummen keine Chance. Wir vermuten den Sinn der Waffen sogar ganz woanders: Wenn Sie das

## Gibt's das auch im echten Leben?

Ja, liebe Damen und Herren, Nummer 47 gibt es wirklich. Hier drei seiner bekanntesten Taten.

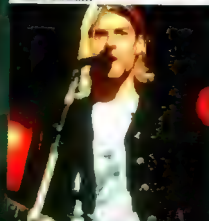
Fotos: action press

### Lady Di



Die hübsche Prinzessin hatte ihren Sageltieger satt und wollte endlich wieder raus aus dem spießigen Palast. Doch weil Charlie früher bewachte, schwärmte sie sich Nummer 47 als Chauffeur ein.

### Kurt Cobain



Eigentlich schlampig ausgeführt: Der ursprüngliche Plan war, dem Nirvana-Schreihals eine Bombe in den Gitarrenverstärker zu basteln. Die ging wegen des Playbacks aber niemals hoch.

### John F. Kennedy



Solide Killerarbeit: Der Geheimbund der Illuminaten hatte schon lange ein Auge auf die Weltmacht geworfen. Nur durch ein Attentat auf JFK konnte der Weg zur Welt Herrschaft frei gemacht werden.



# So spielt sich Hitman: Blood Money

Das Herzstück des Spiels: Wie Sie die Belegschaft von der Matsche fegen, bleibt Ihrer Fantasie überlassen. Ob mithilfe einer vergifteten Torte oder einem getarnten Unfall – alles ist möglich.

## FEINDE ELIMINIEREN



## VERKLEIDEN



Auch wenn Nummer 47 in seinem Anzug adrett aussieht, fällt er damit meist schnell auf. Borgen Sie sich einfach andere Klamotten: Von der Bauarbeiterkluft bis zum Laborkittel steht Ihnen alles zur Verfügung.

## LEUTE VERSCHWINDEN LASSEN



Lassen Sie Ihre Opfer einfach herumliegen, erregt das eventuell die Aufmerksamkeit der anderen Wachen. Deshalb versteuen Sie die Überreste in den dafür vorgesehenen Containern, die über die Levels verteilt sind.

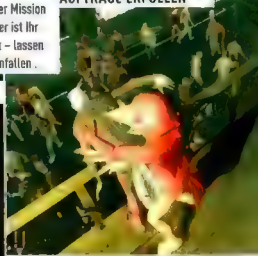
Top-Auftragskiller haben viel zu tun. Wie verbringen Ihnen, mit verbringen.

## TAKTIEREN

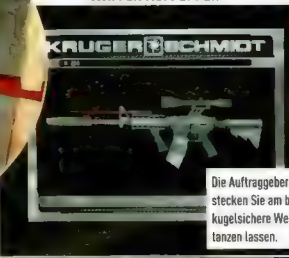


Geld gibt es nur, wenn die Zielpersonen am Ende der Mission das Zeitliche segnen. Hier ist Ihr Einfallsreichtum gefragt – Lassen Sie sich was Schönes einfallen.

## AUFRÄGE ERFÜLLEN



## WAFFEN AUFPEPPEN



Die Auftraggeber entlohnen Nummer 47 fürstlich. Die Gage stecken Sie am besten in Zusatzteile für Ihre Waffen oder kugelsichere Westen. Jetzt können Sie richtig die Puppen tanzen lassen.

dustere Abenteuer komplett durchgespielt haben, besitzen Sie so viel Asche, dass Sie sich eh jeden verfügbaren Schnickschnack wie etwa Laservisoren leisten können. Warum also nicht erneut und diesmal bis zu den Zähnen bewaffnet auf der Party erscheinen und richtig zum Tanz bitten?

## WAS FÜR EIN UNGLÜCK!

Auch ohne Schusswaffeneinsatz ist die Handlung noch lange nichts für zarte Gemüter. Wenn eine zähe Wache partout nicht vom Eingang weichen will, kann man ja auch mit einer kleinen Betäubungsspritze

nachhelfen. Die Animation, wie Hitman dem Ahnungslosen die Nadel in den Hals rammt, ist allerdings alles andere als niedlich. Na ja, immerhin schlafen die Burschen danach nur und ihre Gage ist nicht gefährdet. Wenn Sie keine virtuellen Menschenleben vergeuden wollen, sollten Sie natürlich besonders vorsichtig sein und häufig von der durchgehend verfügbaren Speicherfunktion Gebrauch machen. Die einzige Möglichkeit, dass Gegner Sie nicht erspähen, ist ein mehr als regelmäßiger Blick auf die Levelkarte. Hier erkennen Sie Zivilisten und Wachmänner

sofort an der farblichen Markierung. Aber auch die Zielpersonen und besondere Stellen (wie zum Beispiel Sicherungskästen und Verstecke) sind eingekreist. In manchen Levels dauert es lange, die Laufwege der Patrouillen zu studieren, sodass Sie mehr Zeit damit verbringen, auf eine unspektakuläre Karte zu glotzen, als sich fortzubewegen. Das ist vor allem dann nervig, wenn man den kurzen Moment verpasst. In dem die Wache Ihnen den Rücken zukehrt und Sie deshalb nochmal geschlagene drei Minuten im Schrank warten, bis sich die nächste Mög-

lichkeit bietet. In dieser Zeit reißt einem schnell der Geduldsfaden und man neigt zu überhasteten Aktionen, die meist tödlich für 47 enden. Wenn Sie sich aber immer nur wie ein Streber aufführen, verpassen Sie einige Bonbons des Spiels. Wenn sich beispielsweise der Fahrer eines Müllwagens bei der Reparatur weit in die Presse reinbeugt, kann man fast nicht anders, als den Stinker im Vorbeigehen „aus Versehen“ anzu-



## Die technischen Höhepunkte der neuen Glacier-2.0-Engine:

- Soft-Shadows:** Dank Ihrer weichen Kanten sehen die Schatten des Protagonisten sowie aller Objekte sehr schön aus.
- Normal/Parallax-Maps:** Diese Texturen mit Tiefeninformationen lassen alle Objekte und Flächen sehr lebendig wirken.
- Light-Casting:** Lichtstrahlen werden nicht nur von den Lichtquellen, sondern auch von den Objekten selbst ausgesendet. Dies führt zu interessanten Lichteffekten wie zum Beispiel Lichtspiegeln.
- Unwashed-Effekt:** Dieser Leuchteffekt (Post-Processing-Effekt) erzeugt ein Überleben des Lichts sowie ein erweitertes Lichtspektrum.
- Bold-System:** Das verbesserte Weping-System arbeitet schneller und effektiver, sodass teils sehr skurril aussehende Nichtspielercharaktere deutlich intelligenter und menschlicher agieren.

Da wir bei der Testversion keine Details einstellen konnten, gibt's lediglich einen Mini-Prüfstand.



## Vergleich



Splinter Cell 2: Chaos Theory



PRO + CONTRA

- Geniales Level-Design
- Viele Spielsachen
- Splinter Mail
- Keine Schnellspeicherfunktion

90  
EINZELSPIELER



Hitman: Blood Money



PRO + CONTRA

- Sehr kreatives Spieldesign
- Ungeheures Spielvolumen
- Super Sound
- Nervige Wartezeiten

85  
EINZELSPIELER



Hitman: Contracts

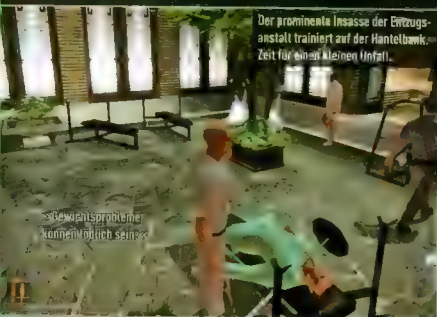


PRO + CONTRA

- Packende Atmosphäre
- Freies Spielerlebnis
- Unnütze Waffen
- Stellenweise zu schwer

82  
EINZELSPIELER

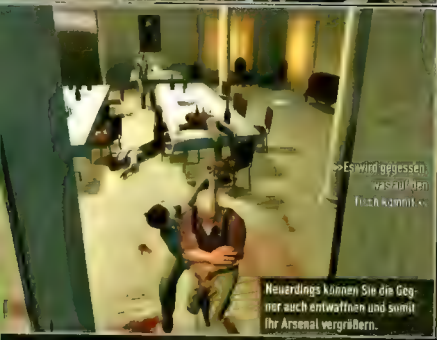




Der prominente Inasse der Erzeugungsanstalt trainiert auf der Hantelbank. Zeit für einen kleinen Unfall.



→ Endlich hat Elmer Duffy Duck erwischt



Es wird gegessen, was auf den Tisch kommt.

Newardings können Sie die Gegner auch entwaffnen und somit Ihr Arsenal vergrößern.

Lassen Sie auch mal Hinte gerade sein und zeigen Sie den Passanten Ihre tollen Waffen.

remplein. Das Geräusch, das Sie hören, nachdem 47 den Startknopf gedrückt hat, ist die paar verlorenen Dollar allemal locker wert. Autsch.

## MACH SIE ALLE

Hitman hat Stil. Und was für einen! Auch wenn ringsherum das Chaos tobt – 47 bleibt cool. So zupft er nach jeder körperlichen Anstrengung seinen geliebten Zweiteller zurecht, zeigt selbst in den derbsten Szenen keine Emotionen und verzieht auch dann nicht die Miene, wenn ein ganes Dutzend Projektilen in seinem Rückgrat steckt. Na gut, vielleicht zuckt

er kurz, aber mehr Regung gibt's wirklich nicht. Dieser Stil zieht sich durch das gesamte Spiel. So gibt es zum Beispiel Bonuspunkte, wenn Sie beim Verlassen des Levels den Anzug tragen. Wäre ja auch schade drum, schließlich kostet das edle Teil stolze 5.000 Dollar. Das macht die Sache aber noch kniffliger. Als Beispiel nehmen wir den Opern-Level. Ein Goldkelchen und ein Abgeordneter stehen auf der Abschußliste. Obwohl 47 in seinem adretten Outfit locker in die Eingangshalle kommt, verwehrt ihm das Sicherheitspersonal den Zutritt zum inneren Bereich. Adler-

augen bemerken sofort, dass sich wegen der Bühnenumbauten viele Arbeiter im Gebäude aufhalten. Da die Jungs auch mal austreten müssen, verstecken Sie sich einfach im Toilettenraum und warten, bis ein Angestellter seine Notdurft verrichtet. Jetzt schleichen Sie sich mit gerücktem Würgedraht oder Betaubungsspritze an den Ärmsten heran und legen den Schäffer flach. Sobald sich der Kerl nicht mehr rührt, streifen Sie seine Arbeitskluft über und verstecken den leblosen Körper. Jetzt gelangen Sie ungehindert in den Innenraum. Nachdem Sie den Auftrag er-

füllt haben und beide Opfer im Himmel Harfe spielen, schauen Sie nochmals im Klo vorbei, ziehen den Anzug an und verlassen den Tatort. Peng – 5.000 Dollar Extragage wandern auf das Killerkonto.

## STUDENTENBUDE

Nummer 47 macht genau wie jeder PC ACTION-Redakteur mit seinem Job so viel Asche, dass er sich alles leisten könnte. Dennoch lebt der Dressman in einem Loch. Das ist aber egal, denn zu Hause ist ihr Pixel-Fiesling sowieso nie – auch das hat er mit PC ACTION-Redakteuren gemein. Die Hintergrundgeschich-

## Mord ist sein Hobby

Hitman hat nur eines im Sinn: Töten! Der Mordvirtuose bringt seine Opfer auf die abstrusensten Arten um die Ecke. Hier einige Beispiele.

### Hobby Nr. 1: Leute überraschen



Nummer 47 weiß, wie man einen Überraschungsmord aus dem Weg räumt. In den Levels finden Sie jede Menge Gegenstände, die sich bestens dafür eignen. Lassen Sie sich etwas einfallen.

### Hobby Nr. 2: Aufräumen



Hitman ist ein sehr reiner Mensch. Nierwaka würde er die Umwelt verschmutzen. Deshalb räumt er die angefallenen Überreste anständig auf. Eine Mullpresse eignet sich optimal.

### Hobby Nr. 3: Massieren



Man muss nicht über eine Wellness-Massage? Hier ist der Anzugträger besonders talentiert. Mit dem Würgedraht knetet er die Betschaft liebvoll durch die Boden des richtig umwerfend!

### Hobby Nr. 4: Für Stimmung sorgen



Hitman ist eine nicht-Stimmungsmacher. Er bringt die Menschen zum Lachen. Nierwaka ist er aber auch eine Lunte, was sie tun. Sind in zum Glück nur Matschbeinmännchen.







# Bloß nicht den Geist aufgeben!



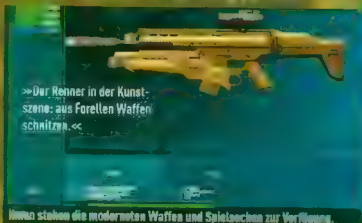
Das Ghost-Team ist zurück in der Zukunft! Im Jahr 2013 gerät in GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER die Welt aus den Fugen.

Wir können es nicht mehr hören. „Ghost Recon: Advanced Warfighter (GRAW)“ Das ist doch dieses Xbox-360-Spiel, das jetzt auch für PC erschien!“ Mann, da macht sich Ubisoft extra die Mühe und lässt eine exklusive, komplett eigenständige PC-Version entwickeln, und trotzdem schnallt es keiner. Die bereits im März erschienene Konsolenfassung bietet zwar die gleiche Story, doch ansonsten haben Sie es mit zwei völlig verschiedenen Spielen zu tun. Die PC-Fassung ist ein Hardcore-Taktik-Team-Ego-Shooter, während die Konsolenfassung ein taktisch angehauchtes Geballer ist, das Sie aus der Verfolgerperspektive erleben. Könnte man auch als *GRAW light* bezeichnen. Das trifft es sowieso recht gut. In der PC-Version ist nämlich irgendwie alles größer, detaillierter und einfach fetter. Man merkt jede Sekunde, dass sich die Entwickler gedacht haben: „Wie holen wir aus jedem Aspekt des Spiels das Maximale raus, um die verwöhnten PC-Säcke zu zufrieden zu stellen?“

»Der Mann in schwarzem Helm – Daylight (Hart Reich & Schönlank)«

## Cheaten im Pixel-Krieg!

Die GRAW in der nahen Zukunft spielt, kommt modernstes Kriegsgeschehen zum Einsatz. Zum Beispiel: fliegende Drohnen, Live-Streams der Team-Helmkameras, Satellitenbilder der Schaumotte in Echtzeit und sogar Zielanweisung durch Mauer- und Hausdurchdringung. Das Pixel-Krieg der Zukunft gewinnt man also durch Wallhacks und Kimbels-Sauerer!



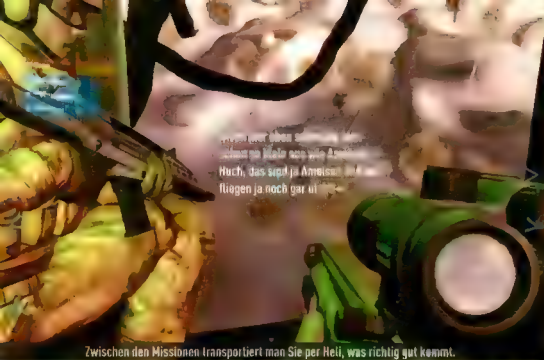
»Der Renner in der Kunstszene: aus forenalen Waffen schnitzern.«

Man kann die modernsten Waffen und Spielmechaniken zur Verfügung.

Viele der Waffen lassen sich mit Zusatzmodulen aufrüsten. Zum Beispiel Schalldämpfer, Granatenwerfer und so.

### MEXIKO OLE!

Sie übernehmen die Rolle von Scott Mitchell, dem Captain des Elite-Teams Ghost Recon. Die Ghost-Truppe soll ein Gipfeltreffen in Mexiko City sichern, an dem die Pixel-Präsidenten von Kanada, Mexiko und den USA teilnehmen. Mexikanische Rebellen greifen an und töten das kanadische Staatsoberhaupt. Es kommt aber noch fieser: Sowohl der US-Präsident als auch der me-



Zwischen den Missionen transportiert man Sie per Heli, was richtig gut kommt.

»Können Sie bitte nochmal sterben? Ich hatte keinen Film in der Kamera.«



Explosionen sind mächtig, um gleich mehrere Feindpositionen auszuschalten.

xikanische Staatschef gelten fortan als vermisst. Jetzt können Sie sich den Rest ja wohl denken: Captain Mitchell (Sie) und das Ghost-Team sollen retten, was noch zu retten ist. Das gesamte Spiel findet demnach in Mexiko City und Umgebung statt. Das bedeutet aber nicht, dass die Levels alle gleich aussehen. Mal liefern Sie sich Häuserkämpfe in den Straßenschluchten der Stadt, dann wieder ballern Sie sich durch Wellblech-Hüttenanlagen, machen einen Abstecher ins Grüne, versuchen die Belagerung eines Parkhauses zu überleben, verteidigen die Botschaft, sollen Artilleriestellungen ausschalten. Selbst Missionen in fast absoluter Finsternis inklusive Nachtsichtgerät stehen an.

#### UNIVERSAL SOLDIER

Da *Ghost Recon: Advanced Warfighter* im Jahre 2013 spielt, also in naher Zukunft, sind die technischen Hilfsmittel der Geisterkrieger ziemlich imposant. Die Soldaten der Zukunft sind vernetzt und das hat gravierende Vorteile. Auf dem Monitor sehen Sie nicht nur, was Ihr Alter Ego Captain Mitchell gerade erspäht. Eine Schussrichtungsanzeige

gibt jederzeit Aufschluss darüber, aus welcher Richtung die Feinde Sie gerade befeuern. Gleichzeitig befinden sich um das Fadenkreuz herum unauffällige Richtungspfeile, damit Sie jederzeit wissen, wo sich Ihre Leute und die Missionsziele befinden. In der oberen rechten Bildschirmecke laufen regelmäßig Videoübertragungen aus der Kommandozentrale. In der oberen linken Ecke wiederum sehen Sie die Helmkamera-Übertragungen Ihrer Kameraden. Noch toller ist, dass Sie sich wie bei einer Videokonferenz durch die Kameras schalten können. Entdecken Sie etwas Wichtiges auf dem Minibildschirm, wechseln Sie in den Vollbild-Modus. Jetzt erblicken Sie die jeweilige Übertragung in ihrer ganzen Pracht. Saupraktisch und vor allem extrem lässig.

#### SCHLAU GEMACHT

Dank Satellitenunterstützung dürfen Sie jederzeit in eine Taktik-Ansicht wechseln, die das derzeitige Einsatzgebiet in Echtzeit aus der Vogelperspektive zeigt. Von hier aus legen Sie etwa für jeden einzelnen Soldaten Wegpunkte an, bestimmen also minutiös die Marschroute der Kämpfer.

## PC ACTION-Testlogbuch

### Ghost Recon: Advanced Warfighter

Sackschwer, ohne Schnellspeicher-Funktion und trotzdem ein saugutes Spiel – meint der osmanische Traum.

AHMET  
ISCITÜRK



Freitag, 05.05.2006 12:00 Uhr

Installation abgeschlossen! Ausnahmsweise komme ich sofort in die Gänge und bin gleich total überreizt. Das Spiel beginnt mit einem Fallschirm-Abstieg. Ich segle auf Mexiko City herab, lande und lege ohne jegliche Laideiten los. Eine technisch imposante Leistung. Es dauert ein wenig, bis ich mich mit all den taktischen Möglichkeiten vertraut mache. Allerdings ruckelt das Spiel mit zehn bis zwanzig Fps vor sich hin. Ich deaktiviere die anisotrope Filterung und regle die Qualität der dynamischen Schatten runter. Jetzt geht es besser. Hab nicht viel Zeit und muss bis Sonntag komplett durch sein!

seinen „Ich habe zu viel Heavy Metal gehört in meinem Leben“-Blick drauf. Ich kippe später ein Kilo Zucker in den Tank seines Motorrads. Eventuell stoppe ich noch eine Kartoffel in den Auspuff.

Freitag, 05.05.2006 12:00 Uhr

Eine Nachtmission! Ich bewege mich meist kriechend vorwärts, so wie ich das auch tue, wenn ich den Boss um Urlaub anbette. Die Mission muss ich ohne Team absolvieren, dafür habe ich Zugriff auf eine Flug-Drohne. Zentimeter für Zentimeter arbeite ich mich vor. Die Gegner sehen mich oft schon dann, wenn ich noch nicht einmal bemerkt habe, dass überhaupt welche da sind. Ich bin ein dummes Schwein.

Samstag, 06.05.2006 1:03:05 Uhr

Cooll! Ich darf jetzt zwei Panzern Befehle erteilen. Funktioniert gut. Die fetten Teile räumen kräftig auf. Bringt Abwechslung ins Spiel, was ja nie schadet. Verrecken tu ich aber immer noch regelmäßig. Wenigstens ist Kollege Wollner nicht mehr da.

Samstag, 06.05.2006 12:05 Uhr

Angriff auf den Palast! Da steppst der Bär, da geht es rund! Muss ich jetzt einfach mal kurz loswerden: Mich hat das Spiel so gefesselt, dass ich beim Zocken immer wieder vergaß, meine Notizen zu machen. Na ja, um diesen blöden Kasten hier zu füllen reicht es immer noch. Der Präsident persönlich gibt mir in dieser Mission einen Befehl, was mein Selbstwertgefühl erheblich steigert. Was ich da tun soll, sage ich nicht, sonst nehme ich ja das Finale vorweg. Ich bin halt ein dufter Typ, mit Gehirnmuskeln aus Stahl!

Freitag, 05.05.2006 17:00 Uhr

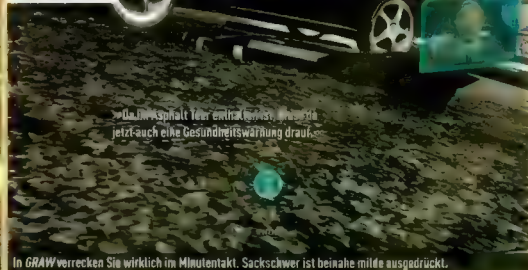
Geil! Die Botschaft ist gerade in die Luft geflogen. Die Explosionen gehören echt zum Schärfsten, was Computerspiele zu bieten haben. Von überall strömen Gegner herbei, ich gerate in Panik, werfe versehentlich eine Granate gegen die Wand, sie prallt ab und ich bin tot. Wollner guckt wieder zu und hat

DAS ROCKT DICH WEG!



Hier geht es einfach nonstop ab. Aufwändigere Explosionen gibt es nirgendwo!

DAS KOTZT DICH AN!



In *GRAV* wercken Sie wirklich in Minutenakt. Sackschwer ist beinahe milde ausgedrückt.



## Schleichwerbung!

In **GRAW** wird schamlos Werbung gemacht. Doch das gab es in Spielen schon vorher.

### Ghost Recon: Advanced Warfighter



Axe-Werbung: Deal Will Ubisoft den Spielern da draußen sagen, dass sie stinken? Weil sie *Beyond Good & Evil* nicht gekauft haben? Him, etwas kindisch, aber stört nicht wirklich.

### Die Sims 2



EA ist in Sachen Product Placement Weltmeister. In *Die Sims 2* war das Logo eines ganz bestimmten Limonadenherstellers besonders häufig zu sehen. Dabei schmeckt Pepsi Light viel besser und macht weniger fett.

### Doom 3



In Activisions *Doom 3* gab es nur eine Szene, in der Werbung zu sehen war. In einem Laborkomplex befand sich ein schwedischer Cheerleader-Zombie mit Nationalstolz. Klar, dass der mit Ikea-Logos wuddelt.

### Half-Life 2



City 17 ist ein hartes Pflaster. Die Leute sind unterdrückt und zu füttern gibt es auch nur Geschertes. Der Beweis: ein Tütsuppenhersteller-Plakat.

### Mercedes Benz World Racing



Im Spiel rund um die deutsche Eidekarossen-Schmiede war das Logo eines japanischen Autoherstellers versteckt. Können Sie es entdecken?

Natürlich ist es auch möglich, Befehle ans gesamte Team weiterzugeben, um Zeit zu sparen. Das funktioniert meist so gut, dass wir einfach so zum Spaß mal einen kompletten Abschnitt nur über die Taktik-Karte absolvierten. Hatte etwas von einem Echtzeit-Strategie-Spiel. Doch auch aus der Ego-Perspektive funktioniert das Befehlsgabe zum großen Teil sehr gut. Mit dem Mausrad scrollen Sie durch das Team. Klicken Sie es an, erscheint ein Befehlsmenü. Hier erteilen Sie Marschbefehle, bitten um Deckung oder lassen spezifische Ziele angreifen und so weiter. Schön ist, dass die Männer sehr eigenständig handeln. Sagen wir mal, Sie befahlen einem Soldaten, er solle sich an einer 50 Meter entfernten Ecke postieren. Der setzt sich dann in Bewegung und schätzt die Situation selbstständig ein. Eventuell herumstehende Objekte nutzt er automatisch, um Gegnern keine direkte Schusslinie zu ermöglichen. Steht etwa eine Mülltonne an der von ihnen bestimmten Zielecke, bezieht der Soldat in der Regel geduckt dahinter Stellung. Sie brauchen den Schergen also nicht extra mitteilen, dass sie sich am besten nicht erschießen lassen sollten. Hin und wieder haben die Jungs aber doch mal Aussetzer, bleiben irgendwo hängen und betteln geradezu darum, durch einen Gnadenschuss Erlösung zu finden. Die Feinde sind in der Regel ebenfalls gerissen, verfallen aber doch mal in plötzliche Taub oder Blindheit. Kennt man ja von anderen Shootern, was aber keine Entschuldigung ist.

### SCHRITT FÜR SCHRITT

So, jetzt wo Sie generell im Bilde sind, widmen wir uns dem Kern. Zu allererst wollen wir die Spielmechanik durchleuchten. Fast jedes Level besteht aus einem gigantischen Gebiet, in dem Sie bestimmte Missionspunkte erreichen sollen. Wie das Ghost-Team dort hingelangt, bleibt allein Ihnen überlassen. Aber Vorsicht! Hinter jeder Ecke und jedem Busch, auf jedem Dach, in jedem Hauseingang könnte der virtuelle Feind lauern. Der ganze technische und taktische Schnickschnack ist also nicht bloße Effekthascherei, sondern überlebenswichtig. In *GRAW* arbeiten Sie sich buchstäblich

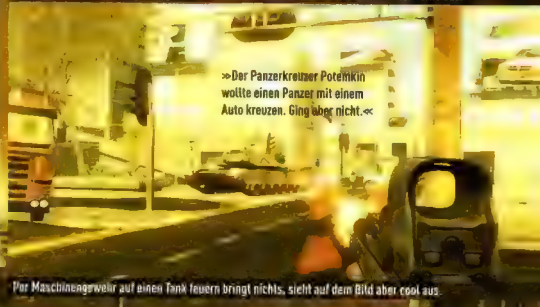


Die enorme Weitsicht, kommt bei der rüsigen Skyline von Mexico-City besonders zum Tragen.



»Moderne Hampelmannen können aus von Weitem ausgelöst werden.«

So nah kommen Sie an Gegner eigentlich selten heran. Meist schaltet man sie aus der Ferne aus.



»Der Panzerkreuzer Porsche wollte einen Panzer mit einem Auto kreuzen. Ging aber nicht.«

»Per Maschinengewehr auf einen Tank feuern bringt nichts, steht auf dem Bild aber cool aus.

Schritt für Schritt voran – beziehen Sie also jede Deckung und eventuelle Bedrohung in Ihre Planung ein! Da ist es praktisch, dass Sie die Wegpunkte auf der Taktik-Karte jederzeit versetzen können: Wenn Sie zum Beispiel im Eifer des Gefechts feststellen, dass der von Ihnen als sicher eingestufte Sammelpunkt von gegnerischen Panzern belagert ist. In älteren Tom-Clancy-Shootern war die Planungsphase ja eher auf den Anfang einer Mission beschränkt. Lustig ist, dass wir in anderen Ego-Shootern die Tasten fürs „Um die Ecke gucken“ lächelnd ignoriert haben. *GRAW* hat uns diese Flausen gehörig ausgetrieben. Rennen und ballern? Vergessen Sie es! Während Sie sprinten können plötzlich auftauchende Feinde immer den Bildschirm-Tod bedeuten. Deshalb gewöhnt man sich ganz schnell daran, die Sprint-Taste nur dann zu

nutzen, wenn man von einer Deckung zur nächsten eilen möchte. Sogar das simple Feuern mit einem Maschinengewehr erfordert Disziplin. Kurze, gezielte Salven sind angesagt, sonst treffen Sie alles, nur nicht ins Schwarze.

### MITTENDRIN, BABY!

Einer der größten Pluspunkte von *GRAW* ist die ungemein dichte Atmosphäre. Normalerweise zaubert man die durch detailreiche Umgebungen, fette Zwischensequenzen, einen guten Soundtrack, viel Sprachausgabe oder lebendig wirkende Soundeffekte hervor. In diesem Spiel kommen aber weitere Stimmungsverstärker dazu. 1. Das Spiel schleudert Sie fast nie einfach ins Getümmel, wie es im Genre sonst so oft der Fall ist. So beginnen Sie *Ghost Recon* an Bord eines Transport-Flugzeugs, springen mit dem Fallschirm ab, flie-

## So spielt sich Ghost Recon 3

Auf dieser genialen Taktikkarte planen Sie die Einsätze minutös. Doch auch sonst hat Captain Scott Mitchell richtig viel zu tun. Krieg ist Stress.



1 BALLERN



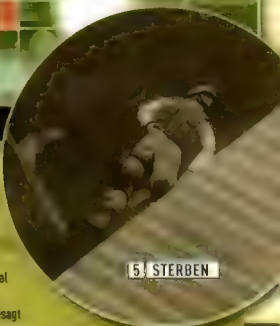
3 BESPRECHEN



2 BEFEHLEN



4 HIGHTECH NUTZEN



5 STERBEN

- Klar ballern Sie ausgeht, sonst wäre Ghost Recon Advanced Warfighter ja kein Shooter. Allerdings ist das Feuern hier fast schon eine Kunstform, denn nur weiße, kurze Salven abgibt, trifft auch, Granaten- und Raketenwerfer bringen auch Grabmotorikern zahlreiche Erfolgserlebnisse.
- Nicht nur über die Taktikkarte machen Sie Ihren Schergen Feuer unter dem Hintern. Dank eines intuitiven Menüs geben Sie dem Team – und auf Wunsch auch einzelnen Soldaten – Befehle weiter. Funktioniert auch in Stresssituationen gut.
- Zwischen und während Missionen finden Einsatzbesprechungen statt. Nicht nur um die Story weiterzuspielen, sondern auch der Atmosphäre wegen. So steigen Sie am Ende einer Mission in den Heli, erhalten Anweisungen und wenn Sie landen, beginnt bereits die neue Mission.
- Als Soldat der Zukunft haben Sie einige elektronische Hilfsmittel: Flugdrohnen, Satellitenbilder in Echtzeit, Kamera-Übertragungen aus den Helmen der Teammitglieder.

Gegnererkennung durch Wände und so weiter. Krieg ist in Zukunft bemaß ein Videospiel. So, damit haben wir mal wieder was Sozialkritisches gesagt. Es war zwar nicht unsere Lieblingsbeschäftigung, aber ganz sicher eine der Hauptbeschäftigungen, denn in GRAW verreckten auch geübte Spieler am laufenden Band. Besonders krasse Stellen kriegt man erst hin, nachdem man sie ein paar Mal wiederholt hat. Schnellspeicherfunktion, wo bist du, wenn man dich braucht?

gen durch die Wolkendecke, schweben auf Mexiko City herab, landen und legen sofort los, ohne dass Ladepausen Sie unterbrechen. Alle weiteren Levels sind miteinander verknüpft. Zum Beispiel dadurch, dass ein Helikopter Sie am Ende abholt, Ihr digitales Pendant während des Fluges die Einsatzbesprechung führt und dann am neuen Einsatzort landet. Klingt vielleicht unwichtig, aber der Stimmung ist das sehr zuträglich. Die wackeligen Helmkamera-Übertragungen könnten auch CNN-Berichten aus Krisengebieten entspringen sein, so echt wirken sie. Dafür kriegen die Entwickler beim nächsten Redaktionsbesuch ein Bussi. Hehe!

### WENIGER IST MEHR, SOLDAT!

Die Ghosts können nicht unbegrenzt Krampf mit sich führen, nur drei Waffen auf einmal, um genau zu sein.

Generell ist deren Auswahl überschaubar. Vermissen haben wir trotzdem nichts, Ausnahme: Rauchgranaten. In der Konsolenversion sind diese nämlich enthalten und sehr nützlich, um beispielsweise große, offene Plätze sicher zu überqueren. Ansonsten sind die Waffen top. Vier Sturmgewehre lassen sich optional mit Schalldämpfern, Ziellopik oder Granatwerfern ausstatten. Dann gibt es noch Scharfschützen-Wummen, Pistolen, Maschinenpistolen, Panzerfäuste und Granaten. Gegnerische Waffen lassen sich übrigens nicht aufheben, fordern aber bestimmte Munitionsmagazine, die mit den Waffen der Ghost-Buben kompatibel sind. Wechseln Sie ein Magazin, kommt wieder der Realismus zum Tragen. Haben Sie etwa gerade zwölf Schuss im Magazin und stecken ein neues mit 30 Schuss rein, ste-

hen Ihnen auch nur 30 blaue Bohnen zur Verfügung. Die restlichen Patronen aus dem alten Magazin sind futsch.

### FETTE TEILE KOMMANDIEREN

Dass Sie Soldaten befehlen, ist bekannt. Darüber hinaus haben Sie hin und wieder das Kommando über eine fliegende Überwachungsdrohne, die Sie wie einen Späher einsetzen. Richtig schön ist es, wenn Sie Panzer befehlen. Die Stahlteile blasen gegnerische Stellungen nicht nur viel schneller ins Nirwana, sondern eignen sich hervorragend als mobile Schutzschilde. Zu leicht ist das Spiel dadurch aber zu keinem Zeitpunkt, eher trifft das Gegenteil zu: GRAW ist sackschwer! Einige Abschnitte schafften wir erst nach mehreren Versuchen – und das auch nur, weil wir bereits wussten, was uns erwartet. Dass es keine Schnellspeicherfunktion,

sondern nur automatische Speicherpunkte gibt, macht die Sache nicht einfacher. Da diese außerdem sehr sparsam eingesetzt sind, kommt es nicht selten vor, dass man zehnmündige Hammer-Passagen gleich mehrmals wiederholt. Zivilisiert gesagt: Ganz große Scheiße! Eingefleischte Schleich-Onkels mit Engelsgeduld sehen darüber vielleicht achselzuckend hinweg. Bei uns weckte das aber den Wunsch, den Entwickler spitzen Bambus-Reisig unter die Fingernägel zu treiben.

### DA GLOTZT DU!

Technisch gesehen ist Ghost Recon: Advanced Warfighter wirklich beeindruckend. So sorgt das momentan angesagte HDR-Rendering dafür, dass Sie im staubigen Mexiko immer wieder das Gefühl haben, dass die Sonne Sie blendet. Die Umgebungsgrafik ist de-



»Soll ich dich decken?« - „Nein.“«

Wer seinen Leute verspricht, lebt länger.  
Stirbt ein Untergebener, geht es weiter.  
Wohin der Anführer, ist das Spiel vortan!

tailliert und die Auswirkungen des Pixel-Krieges hinterlassen deutliche Spuren. Palmen verlieren bei Beschuss Blätter und Müll kultern durch die Gegend, Putz bröckelt von Hauswänden und alles Denkare fliegt physikalisch korrekt durch die Luft. Feuern Sie etwa auf ein herumstehendes Auto, entweicht die Luft aus den Reifen, die Karre sackt tiefer und sogar die Türen fallen ab. Das nennen wir Liebe zum Detail! Andererseits verwundet es, dass man zum Beispiel nicht durch Zaunlücken ballern kann. Sie schießen zwar hindurch, aber eine unsichtbare Barriere hält die Kugeln zurück. Außerdem rennen niemals Zivilisten durch die Gegend. Wie viele Menschen leben noch mal in Mexiko City? 8,7 Millionen Einwohner in der eigentlichen Stadt und rund 22 Millionen in der Agglomeration ... Hm! Das ist doof und das die schicke Optik ihren Preis hat ebenfalls. Ein Rechner mit drei Gigahertz, einem Gigabyte Speicher und einer GeForce 6800 Ultra ist ja eigentlich eine ganz ordentliche Kiste. Trotzdem ruckelte das Spiel selbst mit nur mittleren Texturdetails. Das Einstellen hoher Texturdetails erlaubt das Spiel erst ab einer richtig fetten Grafikkarte mit 512 Megabyte Arbeitsspeicher. Vor allem bei hoher Gegnerdichte oder dicken Explosionen ging die Framerate in den Keller. Dafür ist der Sound über jeden Zweifel erhaben. Die geniale Mucke passt sich dynamisch dem Geschehen an, die Waffen klingen super, die Funksprüche und spanisches Kauderwelsch brüllende Feinde passen und die deutsche Sprachausgabe ist vorbildlich.

#### JETZT IST PARTYZEIT!

Die Einzelspieler-Kampagne sollte Sie rund 15 Stunden beschäftigen. Unfreiwillige Wiederholungen inklusive. Die

Entwickler haben zusätzlich einen Koop-Modus integriert, in dem bis zu vier Spieler an der Kampagne teilnehmen. Einer der Spieler übernimmt dabei die Rolle des Anführers, hat Zugriff auf die Taktik-Ansicht und darf Befehle erteilen. Nicht so prickelnd: Die Mission gilt als gescheitert, wenn der Anführer stirbt. Wieso kann keiner der restlichen drei Zocker die Rolle übernehmen? Darüber hinaus enthält GRAW einen Belagerungs-Modus, der an Star Wars: Battlefront oder Battlefield 1942 erinnert. Es gilt, Zonen der Karte zu erobern. Allerdings dürfen Sie nur Zonen einnehmen, die an bereits eroberte Regionen angrenzen. Bis zu 32 Spieler sind bei diesem Modus zugelassen. Das ist echt ganz nett, kann aber mit dem Koop-Modus nicht mithalten. Geschäft! Jetzt wissen Sie alles Relevante über Ghost Recon: Advanced Warfighter. Ein Spiel nicht ohne Fehler, aber dennoch stellt es die Krone der teambasierten Taktik-Shooter dar. Dafür gibt es zum Bussi auch noch unser Prädikat. Respekt!

Ahmet Isci Turk

Info: [www.ghostrecon.com](http://www.ghostrecon.com)

## Vergleich



Ghost Recon 3

#### PRO • CONTRA

- Nette Hightech-Spielerlein
- Tolle Atmosphäre
- Kein Schnellspeichern
- Sackschwer

**86**  
EINZELSPIELER



SWAT 4

#### PRO • CONTRA

- Schöne Atmosphäre
- Guter Wiederpielwert
- Doppel Teamkameraden
- Keine echte Story

**73**  
EINZELSPIELER



Rainbow Six: Lockdown

#### PRO • CONTRA

- Lange Spieldauer
- Ausrüstungsvielfalt
- Blöde KI
- Keine Planungsphase

**64**  
EINZELSPIELER



AHMET ISCI TURK

Verdammt! Neulich war der Chef der GRAW-Entwickler bei uns im Haus. Hätte ich damals gewusst, dass die automatischen Speicherpunkte so unfair gesetzt sind, hätte ich ihn dafür bestrafen können. Jetzt bleibt mir nur weiter übrig, als mich wild fluchend durch das Spiel zu quetschen. Doch meine Beharrlichkeit zahlte sich jedes Mal aus. Ein intensiver Taktik-Shooter-Erlebnis gibt es nämlich nicht. Um das permanente Angstgefühl zu steigern, musste man die GRAW-Zocker beim virtuellen Ableben schon mit Elektroschocks peinigen. Mir ging dauernd die Pumpe, oft geriet ich sogar in Panik, wenn ich unter plötzlichem Beschuss stand. Hoffentlich muss ich nie in einen echten Krieg ziehen. Dann wären wir verloren!



HARALD FRÄNKEL

Keine Ahnung, wie oft ich als bekennendes Weichei das bereits gepredigt habe. Liebe Entwickler, warum darf ich nicht wenigstens im niedrigsten Schwierigkeitsgrad speichern wann ich mag? Das ist verdammt noch mal mein Spiel, ich habe dafür bezahlt! Na ja, rein theoretisch – o! Jedenfalls möchte ich antworten, wie schwierig ich's gern hatte. Es kommt noch so weit, dass man bei Film-DVDs nur pinkeln gehen kann, wenn's Herr Regisseur gestattet. Abgesehen davon hatte ich mit Ghost Recon eine sehr schöne Zeit. Dabei hat mich der Koop-Modus am meisten gereizt. Ich zwang drei Praktikanten zur Teilnahme. Klar wollen die Samstagnacht lieber in die Disco, aber wenn ich ballern will, haben Brotzeithalter eben Peck gehabt.



## Ghost Recon 3

PREIS  
TERMIN

Ca. € 49,  
2. Mai 2006

GENRE Taktik-Shooter  
ENTWICKLER GRIN  
VERTRIEB Ubisoft  
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch  
DEUTSCHE VERSION GESCHWITTEN Nein

MINDESTENS  
2 GHz, 1 GByte RAM, 5 GByte HD, Windows  
2000, DirectX 9.0c

MEHRSPIELER-OPTIONEN  
Koop-Modus für bis zu vier, Belagerungs-Modus  
für bis zu 32 Spieler, 1 Spieler pro CD.

PREIS/LEISTUNG  
GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MEHRSPIELER

PLUSSPASWERTUNG  
Keine Schnellspeicherfunktion - 5%  
Einige Stellen nur durch  
mehrmaliges Spielen schaffbar - 5%  
Hin und wieder KI-Aussetzer - 2%  
Ein paar Designschwächen (kein  
Schießen durch Zaunlücken) - 2%

SEHR GUT  
Der König der teambasierten Taktik-Shooter  
Knallhart, atmosphärisch dicht, stark!

**86**  
EINZELSPIELER

# Prüfstand: Ghost Recon 3



Alle Texturen haben eine hohe Detailstufe und wirken sehr plastisch. Die Beleuchtung ist aufwendig, inklusive Überstrahlreffekt. Dank der hohen Effekt-Qualität wird das Pixelnass sehr realistisch gerendert.

Wie Texturen haben nicht nur an Qualität eingebüßt, alle Schatten sind verschwunden. Dank der verringerten Anzahl an Lichtquellen fällt die Beleuchtung schlichter aus, genau so wie die Wasserdarstellung.

## Tuning-Tipps

Un Ghost Recon Advanced Warfighter in 1.024x768 mit allen Details spielen zu können benötigen Sie:

- 3,2 GHz
- 1.024 MByte RAM
- Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL mit 512 MByte Grafikspeicher

Mit 2 GHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9800 XT/Geforce 6600 sollten Sie:

- Eine Bildschirmauflösung von 800x600 auswählen
- Unter „Qualität d. Texturen“ „Niedrig“ einstellen
- Eine Trilinear Texturfilterung wählen
- Die „Qualität d. Effekte“ auf „Niedrig“ setzen
- Die dynamischen Schatten ausschalten
- Die Option „Dynamisches Licht“ deaktivieren
- Die „Nachteffekte“ auf „Niedrig“ stellen

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Radeon X800/Geforce 6400 GT sollten Sie:

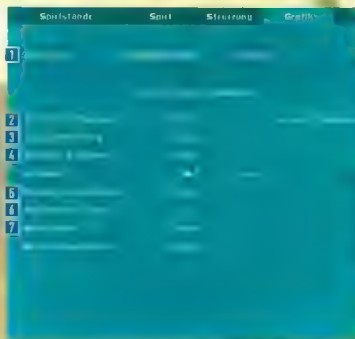
- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Unter „Qualität d. Texturen“ „Mittel“ einstellen
- Die Texturfilterung auf „Trilinear“ setzen
- Bei der Qualität der Effekte „Mittel“ auswählen
- Die dynamischen Schatten sowie das dynamische Licht ausschalten
- Die Nachteffekte auf „Mittel“ setzen

Mit 3,5 GHz, 1.024 MByte RAM und Geforce 7800 GTX/Radeon 1800 XT mit 512 MByte Grafik-RAM sollten Sie:

- Als Bildschirmauflösung 1.280x1.024 auswählen
- Die Qualität der Texturen auf „Hoch“ setzen
- Bei der Texturfilterung „Anisotrop Bx“ einstellen
- Eine hohe Qualität für die Effekte wählen
- Die dynamischen Schatten auf den Wert „Hoch“ setzen
- Die Option „Dynamisches Licht“ einschalten
- Die Nachteffekte auf „Hoch“ setzen

## Das Grafik-Options-Menü von Ghost Recon Advance Warfighter

- 1 Auflösung:** Da die Auflösung die Performance beeinflusst, reduzieren Sie diese bei einer schwachen Grafikkarte (Radeon 9600 XT/Geforce 6600) auf 800x600. Ab Radeon X800/Geforce 6600 GT können Sie 1.024x768, ab Radeon X1800 XT/Geforce 7800 GTX 1.280x1.024 auswählen.
- 2 Qualität der Texturen:** Je höher die Texturqualität desto mehr muss Ihre Grafikkarte ackern. Für die Option „Mittel“ ist bereits eine Radeon X800/Geforce 6400 GT ausreichend leistungstark. Für die Einstellung „Hoch“ würde allerdings eine Grafikkarte mit 512 MByte Video-RAM wie eine Geforce 7800 GT/GTX oder Radeon X1800 XL/XT in Ihrem PC stecken.
- 3 Texturfilterung:** Spielen Sie mit einem High-End 3D Beschleuniger sollten Sie statt „Trilinear“ „Anisotrop 4x“ oder „Anisotrop 8x“ wählen.
- 4 Qualität der Effekte:** Die höchste Qualitätsstufe für Effekte wie Rauch oder umherfliegende Trümmerteile garantiert erst eine 3,2-GHz-CPU.
- 5 Dynamische Schatten:** Diese besondere Schattendarstellung kostet viel Grafik-Rechenleistung. Daher erst ab Geforce 7800 GT aktivieren.
- 6 Dynamisches Licht:** Für eine hochwertige, dynamische Beleuchtung benötigen Sie mindestens eine Geforce 7800 GT/Radeon X 1800 XL.
- 7 Nachteffekte:** Spieler mit einer Radeon 9400 XT/Geforce 6600 sollten aus Performancegründen hier unbedingt „Niedrig“ einstellen.



## Leistung

| GRAFIKKARTEN                      | EINSTEIGER-PC                                                              | AUFSTEIGER-PC                                        | ZOCKER-PC                                                                      | HIGH-END-PC                                                                                | RAM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                   | Radeon 9800 Pro/XT, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X200-Serie | Radeon 9800 Pro/XT, Geforce FX 5700 XT, Geforce 6400 | Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5700 Ultra, Geforce 6400 GT, Radeon X700/7800 (SE) | Radeon X800/X800 Pro/XT, Geforce 6600 (SE)/6800, Geforce 7800 (GTX/XT), Radeon X1800 XL/XT | 1.024 MByte 2.048 MByte                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| PROZESSOREN                       | 800-600 1.024x768                                                          | 1.024x768 1.280x1.024                                | 1.024x768 1.280x1.024                                                          | 1.024x768 1.280x1.024                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| ab 1.500 MHz                      | MAX. DETAILS                                                               | MAX. DETAILS                                         | MAX. DETAILS                                                                   | MAX. DETAILS                                                                               | LEISTUNGSMERKMALE                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| ab 2.000 MHz                      | MAX. DETAILS                                                               | MAX. DETAILS                                         | MAX. DETAILS                                                                   | MAX. DETAILS                                                                               | Um in den Genuss der ersten klassischen Physik zu kommen müssen mindestens ein 3,2-GHz-Prozessor sowie ein 512-MByte-RAM in Ihrem Rechner verbaut sein. Für die sehenswerte Optik mit allen Details in 1.024x768 ist erst eine Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL mit 512 MByte Videospeicher ausreichend leistungstark. |
| ab 2.500 MHz oder XP 2500+        | MAX. DETAILS                                                               | MAX. DETAILS                                         | MAX. DETAILS                                                                   | MAX. DETAILS                                                                               | Spielen Sie mit der Agia-Physik Karte, sehen die Physik-Effekte noch deutlich besser aus.                                                                                                                                                                                                                             |
| ab 3.000 MHz oder XP 3000+        | MAX. DETAILS                                                               | MAX. DETAILS                                         | MAX. DETAILS                                                                   | MAX. DETAILS                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+ | MAX. DETAILS                                                               | MAX. DETAILS                                         | MAX. DETAILS                                                                   | MAX. DETAILS                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |





Ihr Schiff, die Darkstar One, lässt sich im weiteren Spielverlauf aufmotzen.

Frage an die Klugscheißer des PCX-Forums: Ist es sinnlos, an einem mit Lichtgeschwindigkeit reisenden Raumschiff Scheinwerfer anzubringen? <<

# Scheine im Weltall

AUF DVD  
VIDEO

**Geld verdienen, das Schiff aufmotzen, Raumschiffen dominieren! DARKSTAR ONE gibt Weltraum-Shooter-Fans das, was sie brauchen.**

Wir sind auf dem Weg ins Mingin-System. Unser Bordcomputer führt das von Monarchen regierte Gebiet als reiches Industriesystem auf. Besonders gut: Der Handel mit Androiden und Luxusgütern ist hier ver-

boten. Da passt es ja prächtig, dass wir zufällig genau dieses Zeugs an Bord haben. Solche Schmuggelware kann man bei zwielichtigen Typen für eine Menge Credits verhöckern. Man muss nur aufpassen, dass die Polizei-Gleiter einen nicht vor dem Andocken an die Handelsstation scannen. Sonst hat man die Polente am After und darf Strafe zahlen. Wir haben

Glück, landen auf der Station und verkaufen die heiße Ware für einen Haufen Zaster. Bei der Gelegenheit fällt uns wieder auf, wie schön einfach das Handelssystem von *Darkstar One* gestrickt ist. Zwar ist Ascara's Weltraum-Shooter primär auf Action ausgelegt, doch die Entwickler ließen es sich nicht nehmen, die Wirtschaftsmechanik von *Port Royale 2* ein-

zubauen – allerdings in vereinfachter Form. Diese simuliert Angebot und Nachfrage: Ist eine Ware in einem bestimmten System knapp, steigt der Preis. Klar, dass wir fiesen Säcke gleich mal für künstliche Verknappung sorgen, in dem wir ankommende Frachter unter Beschuss und deren Container unter Beschlag nehmen. Wieso ist es immer so ver-

## Die erfolgreichsten Aliens der Welt!

Sie ballern nicht nur Raumschiffe zu Klump: Es geht in *Darkstar One* auch darum, Zaster zu verdienen. Deshalb stellen wir Ihnen hier mal die reichsten Außerirdischen vor.

Säug Ling



Der Alkoholschmuggler Säug Ling kommt vom Planeten B-Soffn und verdient jährlich umgerechnet 40 Milliarden Euro. Er wohnt und arbeitet in einem Bierglas, hat also einen an der Klatsche. Aber wer braucht schon Verstand, wenn er Kohle hat?

Jude Law



Wie sein Name schon vermuten lässt, vertritt der millionenschwere Jude Law die Interessen israelischer Geschäftsleute. Bevor Law ins Anwalts-Geschäft einstieg, verdingte er sich als Schauspieler, sein Agent war damals sein Bruder Lude Law.

Ei of the Tiger



Auf dem Planeten Klöt-N fallen den Tigern jedes Jahr zur Brunnst die Eier aus der Hose. Daraufhin verenden die Könige des Dschungels. Die Eier wachsen heran, ernähren sich von den Tiger-Kadavern und verkaufen die Felle, was ihnen Milliarden einbringt.



dammt verlockend, ein mieses Schwein zu sein?

#### UNENDLICHE MÖGLICHKEITEN?

Wie bereits erwähnt: *Darkstar One* ist in erster Linie ein Shooter. Sie fliegen mit Ihrem Schiff durch rund 330 (!) Sternensysteme und versuchen, den Tod Ihres Vaters aufzuklären. Gleich zu Beginn des Spiels erfahren Sie nämlich,

dass da jemand kräftig nachgeholfen hat. Das Einzige, was Papa Ihnen außer ein paar warmen Gedanken hinterließ, ist ein ganz besonderes Schiff: die *Darkstar One*. Die Mühle erinnert an eine Rollenspiel-Figur, die Sie mit der Zeit immer weiter ausbauen, spezialisieren und aufmotzen. Dazu aber mehr im Kasten „Das ist die Schüssel zum Glück!“ (unten).



## PC ACTION-Testlogbuch

### Darkstar One

Endlich wieder ein anständiger Weltraum-Shooter. Trotz einiger Mängel lockt Sie ein sehr gutes Spiel.

AHMET ISCITÜRK



Dienstag, 02.05.2006 9:30 Uhr

Es ist da! Ich habe ja bereits die Beta gespielt, daher weiß ich, was mich erwartet. Aus genau diesem Grund freue ich mich wie ein kleines Kind. Schon seit fruester Jugend liebe ich dieses Genre fast so sehr wie mich selbst.

Dienstag, 02.05.2006 15:30 Uhr

Tutorial und Trainingsansätze liegen hinter mir, genau wie die Alte, die ich letzte Nacht abgeschleppt habe. Hoffentlich kriecht die verkaternde Milchkuh bald aus meinem Bett und haut ab, damit ich in Ruhe weiterzocken kann.

Mittwoch, 03.05.2006 11:30 Uhr

Mittlerweile habe ich einige Sternensysteme bereist, die Karte des Bordcomputers wird immer voller. Wenn das so weitergeht, dann dürfte die Übersicht der Karte ziemlich leiden. Mal abwarten. Die letzten zwei Stunden habe ich ausschließlich geschmuggelt, Kohle

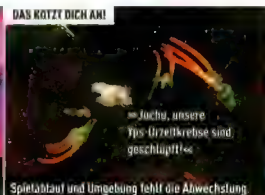
eingesackt und Artefakte gesucht. Widme mich jetzt wieder den Story-Missionen, denn die Geschichte ist wirklich spannend erzählt.

Freitag, 05.05.2006 3:30 Uhr

Verdammt! Ich bin süchtig und kann nicht aufhören! Ich grase Systeme nach Piratenbanden ab, rüste mein Schiff auf und freue mich des Lebens. Zwischendurch gebe ich mich der Story hin. Die Tatsache, dass alle Systeme sich ziemlich ähneln, beginnt zu nerven. Ebenso, dass die Karte mittlerweile echt unübersichtlich ist.

Dienstag, 09.05.2006 17:45 Uhr

Über die Hälfte des Spiels ist absolviert. Die Motivation lässt ein wenig nach, weil man trotz vieler Möglichkeiten genau genommen immer zu denselben Tätigkeiten verdonnert ist. Ein paar Minispiele mehr hätten Abhilfe geschafft ...



Mit diesem Kahn machen Sie fortan das All sicher oder unsicher – ganz wie Sie Bock haben. Denn mannigfaltig sind die Möglichkeiten abseits der Hauptmissionen: Sie können zum Beispiel als Kopfgeldjäger arbeiten, also gezielt nach Kriminellen Ausschau halten. Schmuggel ist ebenfalls lukrativ. Gemütlichere Typen verdienen sich als brave Händler

eine goldene Nase, als Pirat schießen, stehlen und zerstören Sie fremdes Eigentum ... Da geht aber noch mehr. Sie können sich nämlich nicht nur in Raumstationen nach Jobs umsehen, sondern auch während Sie durchs All fliegen. Zum Beispiel, in dem Sie Frachter anfunken und Geleitschutz anbieten. Wir haben uns sogar eine Erzbau-Vorrich-

## Das ist die Schüssel zum Glück!

In *Darkstar One* dürfen Sie zwar nicht mit verschiedenen Schiffen durchs All düsen, dafür lässt sich Ihre Mühle bis zum Abwinken modifizieren. Intelligent gelöst!

Statt den Spieler mit einer riesigen Anzahl steuerbarer Schiffe zu konfrontieren, entschied sich Ascaron dafür, nur ein einziges Schiff anzubieten, das in gewisser Weise einem Rollenspielhelden ähnelt. Die *Darkstar One* lässt sich nämlich genauso ausbauen, spezialisieren und aufpeilen. Wie das geht? Relativ unkompliziert. In der gesamten Galaxis sind so genannte Artefakte verstreut. Diese sammeln Sie ein und wenn eine bestimmte Anzahl erreicht ist, lässt sich das Schiff aufrüsten. Die Artefakte investieren Sie in drei Bereichen: 1. Flügel. Damit erhöhen Sie die Anzahl der installierbaren Bugwaffen und verbessern die Wendigkeit der Mühle. 2. Rumpf. Verbessert die Schild- und Rumpf-Stärke. Außerdem steigern Sie damit die Anzahl der einsetzbaren Geschützzürne. Diese Türme sind deshalb so wertvoll, weil Sie damit Gegner automatisch aufs Korn nehmen. 3. Antrieb. Je mehr Artefakte Sie für den Antrieb reservieren, desto schneller laden sich die Waffen, Schilde, Nachbrenner und Plasmawerfer wieder auf. Für Attribute wie Waffen-, Energie- und Ausrüstungskategorie sowie Basisrumpfstärke ist es übrigens unerheblich, in welchen Bereich Sie Artefakte stopfen. Die steigen automatisch mit und bestimmen, welche Ausrüstung Sie einkaufen und installieren dürfen. So machen Sie mit laufender Spieldauer aus einer relativ lahmen und schlecht bewaffneten Schüssel eine richtige Kampfmaschine, die dem Spieler ans Herz wächst.



# So spielt sich Darkstar One

Rund 330 Sternensysteme umfasst die Spielwelt. Dementsprechend viele Beschäftigungsmöglichkeiten bietet das Spiel für Weltraumbummer – hier zeigen wir die wichtigsten.

## Bauern

Das Universum wimmelt nur so vor Arschgeigen, die um eine Abreibung betteln. Zwischenrin sogar fette Bossgegner!

## Handeln

Angebot und Nachfrage! Billig einkaufen und teuer verkaufen ist angesagt.

## Schmuggeln

In fast jedem System stehen bestimmte Waren auf der schwarzen Liste. Bieten Sie diese Waren auf dem Schwarzmarkt an, rollt der Rubel!

## Artefakte sammeln

Diese seltenen Teile braucht man, um sein Schiff aufzumotzen. Entsprechend gut sind Artefakte versteckt.

## Piraten jagen

Plätten Sie diese Piraten-Crews, gibt's Geld. Von Freibeutern besetzte Systeme zu befreien, bringt noch mehr Cash und sogar Artefakte!

## Geldtut geben

Leicht verdientes Geld: Gewahren Sie Frachtern Geldtut.

## Pirat sein

Wer Bock hat, attackiert selbst Frachter und vertickt die Fracht-Container.

## Erz abbauen

Mit der entsprechenden Ausrüstung sammeln Sie in Asteroidenfeldern Rohstoffe ein.

## Papa rächen

Die Hauptmissionen sind sauspennend und bringen Licht ins Dunkel der Verschwörung.

## Nachrichten checken

Wer regelmäßig die News verfolgt, erhält Tipps über mögliche Piratenstandorte und so weiter.

## Jobs annehmen

Auf allen Stationen sind jede Menge Nebenjobs verfügbar. Alle mehr oder weniger kuschel!

tion ans Schiff geklärt, um in Asteroidenfeldern „Bergbau“ zu betreiben... Dann und wann sabotiert man auch mal was oder hört beispielsweise mit dem Schiffsmikrofon potenzielle Opfer oder Gegner ab. Klar, *Darkstar One* ist kein „GTA in Space“, und daran, dass Sie dauernd nur im Raumschiff durch die Gegend fliegen, ändert die Berufswahl im Spiel auch nix. Trotzdem stellen all die kleinen Nebenjobs eine mehr als willkommene Abwechslung dar.

## SALVE!

Jetzt ab zu den Raumschlächten! Die KI der Gegner ist okay, mehr nicht. Viel sollte man bei dem Genre sowieso nicht erwarten, denn ein Raumschiff kann ja nicht hinter einer Kiste in Deckung gehen, nicht wahr? Deswegen spendierte Ascaron den verschiedenen Rassen charakteristische Eigenschaften. Die Oc'to zum Beispiel, sind coole Säue und greifen immer frontal an. Die Arrack wechseln wie Libellen ruckar-

tig die Flugrichtung, die Raptor hauen gern Minen raus, wenn man ihnen am Hintern hängt, und die Thul tarnen sich mit Vorliebe. Natürlich gibt es auch richtige Bosse, die weit aus mehr vertragen und einzigartige Taktiken draufhaben. Cool ist, dass die *Darkstar One* nicht nur über typische Bewaffnung wie Laser und Raketen verfügt, sondern auch mit selbstzielenden Geschütztürmen auszustatten ist. Der Hammer ist der so genannte Plasmawerfer, den Sie im Laufe des Spiel immer weiter aufmotzen. Die Wirkung entspricht einem Unterstützungszauber in einem Rollenspiel. Damit senken Sie temporär die Defensiv-Werte der Gegner, erhöhen die Angriffswerte Ihrer Waffen und frieren Feinde ein. Das macht die Kämpfe insgesamt eine Spur taktischer und besser!

## HALLO, BEDIENUNG!

*Darkstar One* steuert sich mit Maus und Tastatur saugut, erinnert in der Hinsicht ein deutlich an *Freelancer*. Per Joypad/

Joystick macht es immer noch Spaß, aber da sich viele Funktionen nicht auf den Controller legen lassen, ist man immer wieder gezwungen, trotzdem auf die Tastatur zu grabchen. Deswegen blieben wir während der Tests gern bei der guten, alten Maus/Tastatur-Kombi. Nett ist übrigens, dass Sie während des Fluges per Tastendruck eine Zeitbeschleunigung aktivieren können. Damit verkürzt man längere Reisen innerhalb eines Systems. Den Wechsel zwischen den Systemen vollzieht der Spieler mit Hyperraumsprünge.

## EINE GESUNDE BASIS!

Wenn Sie nicht im Raumschiff hocken, befinden Sie sich in einer der unzähligen Raumstationen. Hier konfrontiert Sie das Spiel mit einigen Menüpunkten. Zum Beispiel „Wurf“, wo Sie Waffen und Ausrüstung kaufen. „Handel“ erklärt sich von selbst. Hier kaufen oder verkaufen Sie verschiedene Wirtschaftsgüter. Am „Terminal“ können Sie die neuesten Nachrichten lesen oder Aufträge

annehmen. Über die Option „Schmuggeln“ schlagen Sie illegale Waren los. Hin und wieder finden sich beim Stationsbesuch die Punkte „Kontakt“ oder „Sidequest“ – um zum Beispiel missionsrelevante Personen zu treffen oder spezielle Nebenjobs anzunehmen.

## DIE BUNTE

Einigen Spielern dürfte der Grafikstil missfallen. Im *Darkstar One*-Universum ist eben alles einen Tick bunter als etwa im realistischen *X3: Reunion*-Weltall. Das ist und bleibt reine Geschmackssache. Die immer gleich anmutenden Sternensysteme gingen uns da schon eher auf die Nüsse. Handelsstation, Forschungsstation, mal ein Asteroidenfeld, Rhabarber, Rhabarber. Wirklich abwechslungsreich ist die Spielumgebung nicht. Zwar gibt es eine Hand voll Missionen, in denen Sie durch Feilschluhten jagen, Tunnelsysteme durchfliegen oder per Flak-Geschütz Raumstationen verteidigen, aber da wäre schon mehr gegangen.

## TOP PRÄSENTIER



Die Handelsstationen ähneln sich äußerlich häufig. Bei 330 Sternensystemen ist das allerdings verständlich.

»Wie Sie zur Milchstraße kommen? Einfach hier die Friedrichstraße entlang und dann an der zweiten Ampel rechts.«

Die Geschütztürme der Darkstar One nehmen Gegner automatisch aufs Korn. Sieht in der Außenperspektive besonders cool aus.

Während eines Besuchs einer Raumstation stehen Ihnen diverse Menüs zur Auswahl, zum Beispiel „Handel“ oder „Schmuggel“.

Ein dickes Lob verdient Ascaron für die Präsentation. Rund 50 Minuten an aufwändigen Zwischensequenzen, 90 Minuten Soundtrack vom Feinsten und insgesamt 18 Stunden Sprachausgabe von 30 unterschiedlichen Sprechern stecken in *Darkstar One*. Nicht alle Akteure klingen überzeugend, doch insgesamt ist die Synchronisation sehr gut gelungen. Darüber hinaus findet sogar 7.1-Surround-Sound Unterstützung, was das Spielerlebnis intensiviert. Das Teil bloß mit Stereolautsprechern zu spielen, ist fast eine Sünde. Bleibt abschließend die Frage: Kaufen oder nicht? Antwort: Wenn Sie *Wing Commander* oder *Freelancer* mochten, dann sollten Sie zugreifen. Die genannten Mankos drücken die Wertung zwar knapp unter die Prädiktionsgrenze, doch ein Top-Spiel ist *Darkstar One* trotzdem und gehört definitiv zum Besten, was dieses Genre zu bieten hat! Gut so.

Ahmet Isciurk

Info: [www.darkstar-one.de](http://www.darkstar-one.de)

## Vergleich



PRO + CONTRA

- Spannende Story
- Viele Nebenmissionen
- Unübersichtliche Karte
- Die Systeme ähneln sich

**84%**  
EINZELSPIELER



Freelancer

PRO + CONTRA

- Nette Rollenspiel-Anleihen
- Viele Schiffe steuerbar
- Hauptkampagne zu kurz
- Keine Pad-Unterstützung

**83%**  
EINZELSPIELER



X3: Reunion

PRO + CONTRA

- Unglaublich umfangreich
- Tolles Wirtschaftssystem
- Sehr langwieriger Einstieg
- Sehr viel Leerlauf

**77%**  
EINZELSPIELER

HARALD FRÄNKEL



Ich mag solche Spiele – lediglich *Freelancer* fand ich doof, weil es sich nur per Maus spielen ließ, was ich doch einen ordentlichen Knüppel in meiner Hand gewohnt bin. An *Darkstar One* bemängelte ich die Sternenkarte. Die ist ungefähr so übersichtlich wie die Wampe von Ottilfried Fischer. Außerdem hätte ich mir mehr steuerbare Schiffe gewünscht. Klar, man kann sein Flugding aufrüsten, aber meinen persönlichen Geschmack hätte Ascaron mit einer größeren Auswahl eher getroffen. Insgesamt bin ich aber angetan. Danke, ihr Entwickler!

AHMET ISCIURK



Wer mit Weltraum-Shootern nichts anfangen kann, braucht *Darkstar One* nicht. Punkt! Ich brauche es aber ganz dringend. So oft und lange wie möglich. Obwohl man im Endeffekt nichts anderes tut, als durchs All zu fliegen, gegenwärtige Schiffe zu zerlegen und sich in Raumstationen durch Menüs zu klicken. Vor allem die Suche nach Artefakten, um das Raumschiff zu pimpen, entwickelte sich zur Sucht. Richtig feist kommt das Spiel übrigens mit einer Surround-Anlage. So fett klangen bisher nur wenige Raumschlachten.



## Darkstar One

PREIS Ca. € 45,-  
TERMIN 18. Mai 2006

GENRE Weltraum-Shooter  
ENTWICKLER Ascaron  
VERTEIB Ubisoft  
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch  
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTSYSTEM  
1,6 GHz, 512 MByte RAM, 6,5 GByte HD, Windows 2000, Grafikkarte mit 128 MByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN  
Nix! Als Weltraum-Feld haben Sie so viel zu tun, dass Sie für so etwas keine Zeit haben!

PREIS/LEISTUNG **84%**  
GRAFIK **81%**  
SOUND **86%**  
STEUERUNG **82%**  
MEHRSPIELER **-**

SPIELSPASSWERTUNG 100  
Die Sternensysteme ähneln sich in Aufbau und Optik stark - 5%  
Sternenkarte unübersichtlich - 5%  
Joypad-Steuerung nicht optimal - 3%  
Trotz vieler Möglichkeiten bleibt der Spielablauf immer gleich - 3%

SEHR GUT

Aufwändig inszeniertes Weltraum-Epos. Für Genrefans ein Pflichttitel.

**84%**  
EINZELSPIELER



## Avenue Of The Americas

Der Aufprallwucht schlenkert die Fahrerin den Güte Freitscheib. Ihrem Protagonisten passiert so etwas paradoxerweise nicht.

# Hier fliegt die Kuh



**TRUE CRIME: NEW YORK CITY** folgt den Pfaden erfolgreicher Gangster-Epen – und verirrt sich dabei. Warum? Wir klären auf!

Der Erfolg der GTA-Serie zieht Klone nach sich. Titel wie *Total Overdose* und *True Crime: Streets of L.A.* wollen ihre Scheibchen vom Erfolgskuchen der Gangster-Meilensteine abschneiden. Dieses Vorhaben scheitert jedoch allzu oft am mangelnden Spielspaß. Nun setzt Verleger Dtp eine weitere Krimi-Geschichte in die Welt – den Nachfolger von *True Crime*. Diesmal spielt das Ghetto-Drama allerdings in der Metropole der mir nichts, dir nichts abstürzenden Flieger. Entwickler Luxoflux baute *New York City* seinem echten Vorbild pixelgenau nach.

## RACHENTÖTER

Der angehende Bösewicht Marcus Reed und sein einflussreicher Gangster-Papa überleben einen Anschlag und schwören natürlich Rache. Sohnemann macht sich gleich an die Vergeltung und pustet in der Einführungssequenz

einigen Drahtziehern das virtuelle Lebenslicht aus. Schnitt. Fünf Jahre später findet sich Marcus in den Reihen der New Yorker Bullen wieder – alles dank freundlicher Hilfe seines Mentors. Dieser krepitiert jedoch kurz nach dem Intro an Überhitzung – verursacht durch ein Bombenattentat. Und wieder ist der Ex-Gangster Reed auf Rache aus, diesmal jedoch als Polizist.

## FILMREIFE GESCHICHTE?

Hier beginnt Ihr eigenes Abenteurer. Als verdeckter Ermittler schlüpfen Sie in die Straßenklamotten und jagen diversen Minimissionen sowie der Hauptgeschichte hinterher. Ihr Motorola-Handy (Werbung, die sich übrigens durch das ganze Spiel zieht) nimmt Aufträge aus der Zentrale entgegen und leitet Sie an markierte Orte auf Ihrer Stadtkarte. Der Strang der Hauptgeschichte verläuft stets nach demselben Muster: Sie suchen einen Informanten auf, ziehen ihm alles Wissenswerte aus der Nase und machen sich damit auf die Jagd nach einem ultrakriminellen Super-

Mega-Boss. In dessen Anwesen angekommen metzen Sie seine Schergen mit Pistolen, Schrotflinten und Maschinengewehren nieder, bis Sie sich letztendlich im hintersten aller Hinterräume des Obermacker persönlich vorknöpfen. Ihr Straßencop packt den Widersacher am Kragen und prügelt aus ihm in einem simplen Minispielchen die nötigen Infos heraus. Anschließend wandert er zum nächsten Gangsterversteck und verknüpft die Schergen eines weiteren Super-Mega-Bosses. Klingt wie ein klischeebeladener Polizeistreifen? Ist es ja auch! Die Story reißt nämlich niemanden vom Hocker. Als Wiederholungsmusik fallen dafür die Zwischensequenzen richtig gelungen aus. Personen und Dialoge wirken glaubwürdig, auch wenn die Unterhaltungen zur Hälfte aus Variationen des F-Wortes bestehen. *True Crime: New York City* ist kein Spiel für Schüler, die in Englisch nicht aufgepasst haben, und ungeeignet für Jugendliche mit Tourette-Syndrom. An jeder Ecke und in jeder Spra-

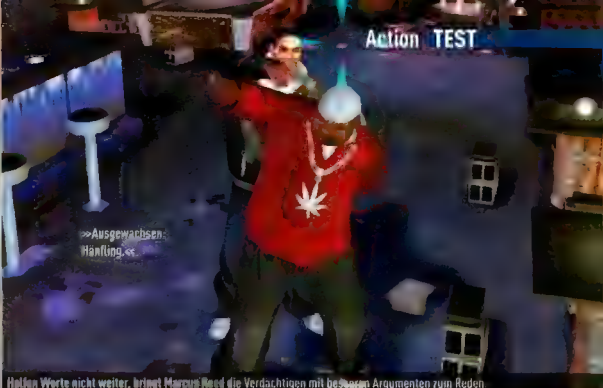
che hören Sie Flüche, genau wie in der PC ACTION-Redaktion. Geile Scheiße!

## ALLE HÄNDE VOLL ZU TUN!

In den Nebenaufträgen befriedet Ihr Held diverse Schlägereien, ergreift flüchtende Täter, befreit Geiseln. Gut: Die Arbeiten bieten Abwechslung von der öden Hauptmission. Weniger gut: Fast alle Jobs erledigen selbst Büro-Polizisten mit links. Nur die Nahkämpfe (lesen Sie auch den Extrakt: „Ein steuerfreies Leben“) sorgen für Überraschungen. Als unser Undercover-Bulle einigen besoffenen Kneipenteroristen Handschellen anlegen will, gehen die Trunkenbolde auf ihn los. Sie halten Marcus von hinten fest, verpassen ihm ein paar Mauschellen und werfen den Cop zu Boden. Zum Glück klappen wir noch rechtzeitig unsere vor Staunen bauchnabeltief hängenden Kinnlädchen zu und kommen wieder auf die virtuellen Beine. Mit gezielten Kombo-Angriffen machen wir die Angreifer platt. Das ging gerade noch mal gut!



Hilfreich: Bei Verhaftungen von Verdächtigen mischt die Polizei kräftig mit.



Halten Worte nicht weiter, bringt Marcus Reed die Verdächtigen mit besseren Argumenten zum Reden.



Trotz der profunden Story erwecken die Zwischenszenen dank glatter und animierter Charaktere einen blumigen Eindruck.

## MUSIKALISCH BEGABT

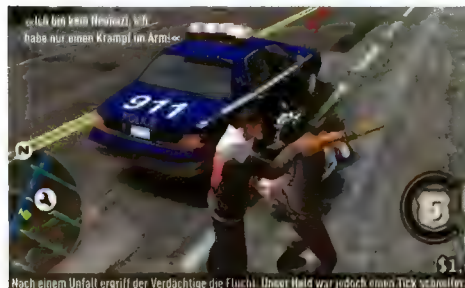
Schickt Marcus genügend Verbrecher hinter schwedische Gardinen, erklimmt er höhere Ränge in der Revier-Hierarchie. Wer vor Einsatz seiner Schießprügel die potenziellen Opfer per Warnschuss alarmiert, kassiert positive Belohnungspunkte. Ballern Sie dagegen sofort los oder machen anderen Unsinn, etwa Passanten über den Haufen fahren, mutieren Sie zu einem gefürchteten, fiesem Miskler. Auf das eigentliche Spielprinzip wirkt sich dieses System nicht aus.

Ihre berufliche Aufstiege schalten aber neue Fahrzeuge und Waffen frei, deren Nutzwert sich jedoch in Grenzen hält. Die Wummen unterscheiden sich wenigstens im Kaliber, echte Vorteile suchen Sie jedoch lange. Der Cop bestreitet seine Karriere wunderbar auch mit einer gewöhnlichen Pistole. Dasselbe gilt für Fahrzeuge: Die Autos weisen nicht mal annähernd ein realistisches Fahrverhalten auf. Und optisch stehen lediglich die Story-Charaktere im guten Licht. Autos, Passanten und Häuser

sehen dagegen wie erbrochen aus. Überrascht hat uns die Soundkulisse. Neben dem obligatorischen Motherfucker-Gedudel trällern auch Rockstücke bekannter Interpreten wie White Zombie oder Biohazard aus den Boxen. In Verbindung mit einer intelligenteren Story und mehr Handlungsfreiheit wäre diese Musikuntermalung richtig super. Aber mit seinem abgelutschten Ablauf bleibt *True Crime: New York City* nur ein weiterer GTA-Klon – und auf der Strecke.

Alexander Frank

Info: [www.truecrime2005.com](http://www.truecrime2005.com)



Nach einem Unfall ergreift der Verdächtige die Flucht. Unser Held war jedoch einen Tick schneller.

## Ein steuerfreies Leben!

Die Nahkämpfe von *New York City* gehören zu den Stärken des Titels. Und zu den Schwächen ...

Durch die schwammige Steuerung gerät die Kontrolle über den Protagonisten zu einer echten Qual. Trotz seiner Konsolenherkunft lässt sich Ihr Held nur bedingt mit einem Gamepad in den Griff bekommen, da Sie nicht alle Tasten mit Befehlen belegen können. Auch die Tastatur-Maus-Kombination funktioniert nicht optimal. Schießereien während einer Verfolgungsjagd fallen damit zum Beispiel sauschwer. Und bis Sie es geschafft haben, dem Gegner im Nahkampf die Kaulaste zu verbiegen, gleichen Ihre Finger denen eines Gichtkranken.



## True Crime: New York City

PREIS Ca. € 35,-  
TERMIN 27. April 2006

GENRE Action  
ENTWICKLER Luxoflux  
VERTREIB Dtp  
USK-FREIGABE Keine Jugendfreigabe  
SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch  
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Ja

MINDESTENS  
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 2,7 GByte HD, Windows 98/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN  
Gott sei Dank zocken Sie allein! Noch mehr von solchen Cops und die Welt geht unter ...

## PREIS/LEISTUNG

### GRAFIK

### SOUND

### STEUERUNG

### MEHRSPIELER

SPIELPASSWERTUNG: 100%  
■ Monotoner Storyablauf -10%  
■ Durchschnittliche Technik -9%  
■ Urplötzlich auftauchende Autos -7%  
■ Speichern nur zu Missionsbeginn -5%  
■ Ödes Stadtdesign -2%  
■ Karriereaufstieg quasi sinnlos -1%

## BEFRIEDIGEND

Passable Umsetzung eines Goumerges mit Konsolenherkunft auf den PC.

66%  
EINZELSPIELER

## ALEXANDER FRANK



Die raue Großstadt mit Ghetto-Flair und die russischen Prostituierten in verlassen Häusern erinnern mich an meine Heimat. Und dann breche ich jedes Mal in Tränen aus, weil mir ein Stück meiner Geschichte fehlt: Der gute alte Wodka. Bei *New York City* brauche ich das Gebrauh überhaupt nicht. Die Steuerung ist dermaßen schwammig, dass ich auch ohne Alkohol wie betrunken von einem Baum auf der Straße zum nächsten torkele. Und selbst wenn sich der Soundtrack prima anhört: Steiben Sie bei GTA!



Während Front- und Heckwaffen falls Heckwaffe fixiert sind, ist das Turmgeschütz drehbar.



HARALD FRANKEL

# Fahrlastige Tötung



**Fantasy-Onlinespiele sind ausgelutscht wie Gina Wild, finden Sie? Vielleicht ist AUTO ASSAULT eine Alternative.**

Wenn zart gebaute Elfen tütig angehaucht durch romantische Täler tänzeln, mögen manchem Zocker mittlerweile die Füße ins Koma fallen. *Auto Assault* kartt nun ein relativ unverbrauchtes, postapokalyptisches Szenario herbei. Der Clou: Der Titel ist ein Rollenspiel mit Autos. Es gilt, per Fahrzeug durch riesige Einöden zu düsen und hunderte von Kreaturen abzuballern oder zu Brei zu fahren und allerlei Ausrüstung einzusacken. Zwischenzeitlich dürfen Sie das Vehikel mit besseren Waffen und Panzerungen aufmotzen. Zunächst entscheiden Sie sich aber für eine Rasse. Die

Mutanten sind spirituelle Naturburschen, nur dass sie in einer sich im Arsch befindlichen Welt logischerweise nicht im Einklang mit Flora und Fauna leben, sondern die Kontamination des Planeten nutzen und damit beispielsweise so etwas wie Geistwesen beschwören. Dagegen setzen die Biomeke vor allem auf Technik. Roboter und so, Sie wissen schon. Bei den Menschen ist's wie immer, die sind Allrounder.

## KLASSEN, ABER KEINE MASSEN

*Auto Assault* ist nicht deshalb ein Rollenspiel, weil Fahrzeuge rollen. Nein, der Spieler erschafft auch einen Charakter. Der ist zeitweise sogar zu Fuß unterwegs, in Städten nämlich, wo es diverse Läden mit

allerlei nützlichem Zeug, neue Vehikel und Lehrer gibt. Die Spielfigur kann unterschiedliche Fertigkeiten lernen, je nach Beruf – wobei vier solcher Klassen existieren. Die heißen bei den Menschen Kommandosoldat, Pionier, Leutnant und Kopfgeldjäger und entsprechen hinsichtlich der bekannten Fantasy-Konkurrenz quasi Kämpfern, Heilern, Hexenmeistern und Schurken. So weit alles prima, besonders weil Sie während Ihrer Amokfahrten sogar etliche Gebäude in Grund und Boden bröseln können und es bei den actionreichen Kämpfen anders als bei *World of Warcraft* & Co. nicht ganz so auf Statistiken, sondern etwas stärker auf Geschick ankommt. Dummerweise hat *Auto Assault* aber auch Macken. Die „Töte“- „Suche“- und „Transportiere“-Aufträge sind wenig abwechslungsreich, Sound und Grafik maximal Durchschnitt und das komplizierte, aber schön komplexe Handwerkssystem verliert nicht nur an Reiz, weil der Handel von Waren unkomfortabel ist: Auf den Servern tummeln sich einfach zu wenige Spieler. Ärgerlich ist die lückenhafte Übersetzung der Bildschirmtexthe. If you know what we mean ...

Harald Frankel

Info: [www.autoassault.com](http://www.autoassault.com)

Ein Online-Titel, der sich anfühlt wie ein Einzelspielerspiel, ist auf Dauer so geil wie onanieren. Außerdem hat meine Karre mangelndes Schadensmodell: nie Beulen, Bosse werfen zu oft zufallsgenerierten Scheiß ab und ein Heldentod wird nicht bestraft. Wo ist da die Herausforderung? Gewünscht hätte ich mir zudem mehr Endzeitatmosphäre. Durch Sehenwürdigkeiten mit Wiedererkennungswert zum Beispiel. Gefächte rund ums bröckelnde Weiße Haus oder so, das war's doch gewesen! Was bleibt, ist nett. Nicht mehr und nicht weniger.



## Auto Assault

PREIS Ca. € 45,-/16 13,-/Monat  
TERMIN 13. April 2006

GENRE Online-Rollenspiel  
ENTWICKLER Net Devil  
VERTRIEB Flashpoint AG  
USK-FREIGABE Keine Jugendfreigabe  
SPRACHE/TEXT Deutsch  
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS  
1,6 GHz, 512 MByte RAM, 800 MByte HD,  
Internet-Zugang, Windows XP

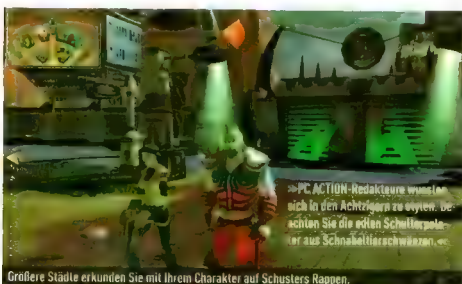
MEHRSPIELER-OPTIONEN  
Gründung von Gilden (Konvois), Weltfahrten,  
Turniere und Einzelkämpfe (PvP); 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG 51%  
GRAFIK 53%  
SOUND 53%  
STEUERUNG 82%  
EINZELSPIELER --

SPIELSPASSWERTUNG: 100  
☒ Zu viele 08/15-Missionen - 8%  
☒ Teamwork selten nötig ... - 6%  
☒ ... falls doch, oft zu wenige Spieler da - 4%  
☒ (Noch) kein Auktionshaus o.ä. - 4%  
☒ Wenige Rassen und Klassen - 4%  
☒ Welt optisch und akustisch mau - 4%

BEFRIEDIGEND  
Das etwas andere Rollenspiel. Ein schöner, schneller Action-Flaggen für zwischendurch.

70%  
MEHRSPIELER



Größere Städte erkunden Sie mit Ihrem Charakter auf Schusters Rappen.

# Voll krass günstig!

Holen Sie sich jetzt das Mini-Abo von PC ACTION mit DVD –  
3 Ausgaben plus ultra-starkes WoW-Vario-Pad für nur 9,90 Euro!



Vario Pad „World Of Warcraft - Horde“



Vario Pad „World Of Warcraft - Alliance“

Über  
33%  
SPAREN +  
WoW-Vario-  
Pad

Bequemer und  
schneller online  
abonnieren:

[abo.pcaction.de](http://abo.pcaction.de)

Dort finden Sie auch  
eine Übersicht sämt-  
licher Abo-Angebote  
von PC ACTION und  
weiterer COMPUTEC-  
Magazine.

**PC ACTION**

Coupons ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CS1, Postfach 14 02 20, 80345 München +49 (0)89 20 959 125 Fax: +49 (0)89 20 028 111  
E-Mail: [computer@v.fu](mailto:computer@v.fu) Österreich: Leseversand GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5080 Anif, Fax: +43 (0)6236 8625277

☒ Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD +  
Gratis-Extra für nur € 9,90!

Abosender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra (bitte nur eins ankreuzen):  
☐ Vario Pad „World Of Warcraft - Horde“ (Art.-Nr.: 002993)  
☐ Vario Pad „World Of Warcraft - Alliance“ (Art.-Nr.: 002994)  
(angehört nur solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.). Ausland: € 69,60/12 Ausg., Österreich: € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. stichchen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)





»Bis jetzt habe ich immer  
gut abgeschnitten.«

Die Assassinen greifen bevorzugt aus dem  
Hinterhalt an und gehen besonders gut mit  
Dächern um.

# Mach mal 'nen Abstecher!



**Reisen Sie in GUILD WARS: FACTIONS in das Land Cantha und treten Sie mit tausenden von Spielern dem uralten Bösen entgegen.**

Was gibt es für Rollenspielfans Schöneres, als durch weite Landschaften zu streifen, wilde Monster zu verhauen, Schätze einzusammeln und den eigenen Charakter zu verbessern? Klar, all dies gemeinsam mit anderen Zockern zu tun! Oft fällt bei einem solchen Vergnügen allerdings eine monatliche Grundgebühr an. Nicht so im Fall von *Guild Wars: Factions*. Genau wie für das erste Kapitel der Saga barappen Sie nun auch für Teil zwei nur den Kaufpreis und zocken dann, so lange Sie lustig sind.

## SÜSS UND SAUER

Mandelförmige Augen, knackige Hintern, tiefschwarze Haare, mystische Zauberformeln und

rassiermesserscharfe Klingen – herzlich willkommen in Cantha, dem neuen Kontinent der *Guild Wars*-Welt. Hier herrscht ein asiatisches angehauchtes Volk und hat doch mit denselben Problemen zu kämpfen wie so viele andere Fantasy-Genossen. Denn *Guild Wars* wäre nicht *Guild Wars*, stünden nicht virtuelle Kriege im Vordergrund. Hier liegen die Kurzicks aus dem Echowald im Clinch mit den Luxons vom Jademeer. Schlimm genug, oder? Doch wie immer kommt es noch schlimmer. Ein vor Jahrhunderten getöteter Verräter kehrt zurück und will das Land malerische Cantha in die Finsternis stürzen.

## KLASSENKEILE

Da hilft kein Jammern, hier sind Taten und vor allem Waffen und Magie gefragt. Also erstellen Sie Ihren neuen Helden.

Zusätzlich zu den aus Kapitel eins bekannten sechs Klassen (Krieger, Elementarmagier, Mönch, Waldläufer, Mesmer, Nekromant) versuchen Sie sich auch an zwei weiteren. Der Ritualist, dessen Verrenkungen jeden Chiropraktiker vor Entsetzen aufschreiben lassen, wirkt Zaubersprüche und Beschwörungen. Der Assassine dagegen greift aus dem Verborgenen heraus an und attackiert seine Pixelfeinde hinterrücks. Wie Sie sich auch entscheiden, es liegt ein langer, steiniger Weg

vor Ihnen, bis die Geheimnisse der Welt enthüllt und die Feinde besiegt sind.

## GRUPPENARBEIT

Genau wie beim Genre-Priamus *World of Warcraft* ziehen Sie durch die Landschaft und nehmen Aufträge an. Allerdings führen Sie diese immer in Instanzen, also in von der Online-Öffentlichkeit abgegrenzte Gebiete. Diese Gegenden betreten Sie entweder mit bis zu fünf Mitspielern oder Sie krallen sich ein paar Nichtspielercharaktere, die Sie tatkräftig unterstützen. Allgemein zugängliche Plätze wie etwa Städte dienen hier lediglich dazu, Handel zu treiben und sich mit anderen Zockern zu unterhalten. Grafisch beeindruckt der Titel mit fantastischen Spezialeffekten, detaillierten Figuren und Monstern sowie einem kras-



sen Weichzeichner-Effekt, der an Softpornos aus den 70-ern erinnert. Während Ihrer Reisen erfreut der hammermäßige Soundtrack von Jeremy Soule Ihre Ohren. Erste Sähne!

#### ALLIANZ VERSICHERT

Nicht nur die beiden neuen Berufe und das Land sind neu bei *Guild Wars: Factions*. Städte lassen sich in Gildenkriegen erobern, was George Bush sehr freuen würde. Dazu schließen sich Gruppen nun auch zu Allianzen zusammen.

Bis zu zehn Gilden gehen dann ein Bündnis ein und kämpfen in Elite-Missionen um den Besitz der Stadt. Der Fraktion, die innerhalb von 24 Stunden die meisten Kämpfe gewinnt, gehört das neue Heim. Das spart die Miete.

#### NEU UND GUT

Nach wie vor macht *Guild Wars* unglaublich Laune. Die neuen Elemente fügen sich nahtlos ins Spiel ein, verbessern es generisch und man fragt sich, wieso man bisher darauf ver-

zichten musste. Zwar dürfen Sie noch immer nicht springen und unsichtbare Barrieren versperren hin und wieder den Weg über Abgründe und Gewässer – die Bewohner von Cantha scheinen alle Nichtschwimmer zu sein – doch das stört nicht wirklich. In Sachen Missionsvielfalt reicht *Factions* zwar noch nicht an *World of Warcraft* heran, dafür rocken die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe in den Arenen sogar mehr.

Andreas Bertits

Info: <http://de.guildwars.com>

## Ganz schön pralles Paket!

Sammlereditionen von Spielen liegen derzeit voll im Trend. Auch für *Guild Wars: Factions* können Sie so ein Ding gegen Aufpreis erstehen.



Nicht allein die zwei überzeugenden Argumente der Dame auf der Schachtel sprechen für den 75-Euro-Kauf der *Guild Wars: Factions* Collector's Edition. Auf die inneren Werte kommt es an! Daher erfreuen Sie sich nach dem Kauf an einem dicken Buch mit Konzeptzeichnungen, einem Stoffposter der fischen Ritualisten, dem unwiderstehlichen Soundtrack von Jeremy Soule auf CD, einem Schreibstischkalendar sowie einem netten Mauspad. Dafür zahlen sich die rund 30 Euro Aufpreis doch allemal, oder?

>>Frauen: zu blöd, um eine Mütze aufzusetzen.<<



### Guild Wars: Factions

PREIS Ca. € 45,-  
TERMIN 28. April 2006

GENRE Online-Rollenspiel  
ENTWICKLER Arena-Net/NC Soft  
VERTIEB Flashpoint  
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch  
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS 800 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98, Internetverbindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN Tauchen Sie mit tausenden von Mitspielern in einen Online-Krieg ein; 1 Spieler/CD

PREIS/LEISTUNG 91%  
GRAFIK 86%  
SOUND 85%  
STEUERUNG 88%  
EINZELSPIELER

SPIELPASSWERTUNG: 100%  
■ Missionen nur in Instanzen spielbar - 5%  
■ Missionen fehlt Abwechslung - 4%  
■ Keine frei erforschbare Welt - 4%  
■ Interface nicht optimal - 1%

#### SEHR GUT

Kostengünstige Alternative zu *World of Warcraft*, mit Fokus auf Gildenkriegen.

86% MEHRSPIELER



»Lavalampe, 17 Euro, große Ohren: unbezahlbar.«

Im Spiel findet sich das altbekannte Motiv Gut gegen Böse, Himmel gegen Hölle wieder.

# Jetzt bist du dran!

Runde um Runde kämpfen Sie in **HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5** gegen dämonische Widersacher und für die Freiheit des Reiches.

Mit der Hochzeit beginnt für die meisten Männer die Hölle. Wieso sollte es also König Nicolai vom Greifenimperium in *Heroes of Might and Magic 5* anders ergehen? Kaum steht er vorm Altar und möchte seinen Liebsten Isabel das Ja-Wort hauchen, erscheint ein grausiger Dämon und attackiert die Gäste. Nicolai zuckt sofort das

Schwert – ohne nachzudenken, ob der Gehörnte ihn vielleicht vor einer großen Dummheit bewahren will. So sind Männer nun mal, sie erkennen Fehlentscheidungen erst, wenn das (nicht)erhellende Kind in den Brunnen gefallen ist. Aber lassen wir das, schließlich bricht ein Krieg los, der das Antlitz des ganzen Fantasyreiches Ashan verändern soll.

**DAS KOSTET ZEIT**  
Die *Heroes of Might and Magic*-Reihe nimmt einen speziellen

Platz im Herzen von Strategen ein. In kaum ein anderes Spiel können Sie mehr Zeit investieren. Nicht nur aufgrund der enormen Komplexität, sondern auch wegen des in allen Spielen verdammt hohen Schwierigkeitsgrades. Auch Ten rüft der Serie schlägt in diese Kerbe. Von Beginn an merken Sie, dass mit einem „Einfach mal drauflosspielen“ weder ein Blumenopfer noch die Erde darin zu gewinnen ist. Also heißt es: Ruhe bewahren und eine passende Taktik überlegen!

**30-KAMPAGNE**  
Jede der sechs Kampagnen, in denen Sie die sechs Völker Zuflucht, Inferno, Nekropolis, Wäldfestung, Dungeon und Akademie verkörpern, beginnt auf die gleiche Weise. Sie starten in einem herrlich detaillierten 3D-Gebiet mit einer kleinen Stadt und einem Heiden. Ringsherum erkennen Sie Windmühlen, Mägen, Ruinen, Felder und Schätze. Zoomen Sie nah heran, bemerken Sie die Liebe zum Detail, die die Entwickler ins Spiel steckten.





»Immer aufwendiger  
Schoko-Osterhasen.«

Der Titan schleudert  
im Kampf Blitze und  
trampelt kleinere Gegner  
kurzerhand nieder.



»Keine Angst, der will  
jedenfalls zerfliegen.«



»Mg drapen sich dümmlich Lärkspitze.«

Auf der 3D-Übersichtskarte erforschen Sie die Gegend und sacken Schätze ein.

Schalt  
Sonnenkollektors  
Tithi...

Ein geläufiger Zerberus hat lockiges Spiel mit diesem Gammeln. »Die Partei „Waldkatzung“ belagert eine Stadt der Erbkönig „Nekropolis“.

Glitzerndes Wasser lädt zum Planschen ein, die Kurbisse auf den Feldern machen direkt Appetit – die freie Kameraführung ist nicht immer so schmackhaft. Per Mausclicks bewegen Sie Ihren Helden auf der Karte umher und legen dabei neue Landereien frei, die bisher vom Nebel des Krieges verhüllt waren. Dabei laufen Sie nur eine bestimmte Zahl Schritte, bevor Sie die Runde beenden müssen. Ihre Stadt bauen Sie ebenfalls rundenweise aus und errichten dort neue Bauwerke, um Einheiten in Auftrag zu geben. In der Tavernen heuern Sie Helden an.

Das alles gibt es nicht umsonst – Sie brauchen wie im echten Leben Knete. Gehen Sie an-schaffen!

#### GANZ SCHON RUND

Wie ein Ludd auf St. Pauli machen Sie sich die Hände beim Geldverdienen nicht selbst schmutzig. Sie schicken ein Wesen los – in Ihrem Fall den Helden, um eine erste Mine einzusacken. Meist bewachen neutrale Kreaturen diese Orte. Auf in den Rundenkampf! Auf einen zehn mal zwölf Quadrate großen Schlachtfeld schicken Sie Ihre Kreaturen nach vorn und beharken den

Feind mit Pfeilen und fiesen Zaubersprüchen, wie etwa einem Meteorregen. In dem Kampf steht dabei im Vordergrund: Bestimmte Einheiten lassen sich besser gegen andere einsetzen. So häuten die Blutruhen recht schnell Zerberus-Hunde vom Acker. Am besten holen Sie sich aber die Smaragd-drachen, die sind gegen heinahe jeden Feind gewappnet, aber entsprechend kostspielig. Außerdem sollten Sie Ihre Kontrahenten auch gleich aus mehreren Richtungen in die Zange nehmen. Während der Kämpfe platzt Ihr Heroe vom Schlachtfeldrand aus zu, darf

## Äh ... geht das auch im echten Leben?

Wir bewissen es Ihnen: Das ganze Leben ist ein Spiel, denn was Sie in Heroes of Might and Magic II tun können, funktioniert im echten Leben weit recht. Sie glauben uns nicht? Wir haben knallharte Fakten, Fakten. Fakten.



#### HUNDENKAMPF

Erst hieß es: Nicht, wenn hundert zu einem. Nach diesem Motto rachten Sie die Kämpfe im Spiel aus. Was im echten Straßenkampf unter Männern noch gang und gäbe ist, verkörpert im Prototypen immer mehr zu einem mären Klapperei ohne gerechte Reihenfolge. Kein Wunder, haben sich doch die Sportskandalen schon die Röhre weich gedrückt. Au!



#### TRUPPEN ANHEUERN

Wie im Spiel pflanzt George W. nach Gutdünken einfach irgendwo eine Kaserne in die Pampa. Mit einer klammenden Race kooert er gutgläubige Arbeitsleute zu Hunderttausenden, die daraufhin in die Armeeschlösser ecke kriechen. Bei unserem neuen Schreibsklavens Alexander Frank halfen hingegen nur die abgewährte PC-ACTION-Methode: Kette und Gürtelchen.



#### AUFSTIEGEN

Durch die Kämpfe erhalten die Helden Erfahrungspunkte und steigen schließlich auf. Selbstverständlich geht das auch im echten Leben. Vergessen Sie Treppen und freiwillige Überstunden. Das Einzige, was zählt, ist der harte Nihilkampf mit dem Chef. Anders sind Frauen in Führungspositionen nicht zu erklären. Über die Männer wollen wir besser gar nicht nachdenken.

FOTOS: ANDREW DUFFIN



# Testlogbuch

## Heroes of Might and Magic 5

**Superschwer**  
– aber taktisch  
herausfordernd.

ANDREAS  
BERTITS



**Freitag, 05.05.2006 | 10:28 Uhr**

Die Protagonisten von Heroes of Might and Magic 5 sind – vor Freudschaft – höchst unterschiedlich. Das ist schon an den ersten beiden Kampagnen deutlich zu sehen: Hier spielen wir die Vorhut einer Armee, die sich gegen die

**Freitag, 05.05.2006 | 16:44 Uhr**

Die Wochenendaufgabe von Heroes of Might and Magic 5 ist ein wenig anders als die von Freitag. Hier spielen wir die Vorhut einer Armee, die sich gegen die

**Samsstag, 06.05.2006 | 13:03 Uhr**

Samstag hat das Heroes of Might and Magic 5 ein wenig anders als die von Freitag. Hier spielen wir die Vorhut einer Armee, die sich gegen die

**Sonntag, 07.05.2006 | 15:51 Uhr**

In der ersten Woche von Heroes of Might and Magic 5 macht gerade wieder nichts Spaß. Aber am Samstagabend

**Montag, 08.05.2006 | 16:17 Uhr**

Durchgehend die Heroes of Might and Magic 5. Aber schnell nach der

Der „Waldfestung“-Held Findan beschließt die Gegner mit seinem Bogen vom Rand des Schlachtfelds.



aber – anders als Sie bei Ihrer Flamme – auch mal ran. Entweder attackiert er normal mit seiner Waffe oder nutzt ebenfalls den einen oder anderen Zauber. Im Gegensatz zu Heroes of Might and Magic 4 spielen die Recken keine übergeordnete Rolle mehr. Sie sind nützlich, aber nicht übermächtig. Stirbt einer, ist er futsch, das Spiel können Sie manchmal trotzdem noch gewinnen. Ausnahme: Haupthelden, die für den Verlauf der Geschichte verantwortlich sind. Taktisch fordert der Titel extrem und

lässt Strategenherzer und höher schlagen. Aber noch mit gigantischen Spielomfang. Anders als in Heroes of Might and Magic 4 sind die neuen Geheimnisse oder Schätze – so muss das sein!

### SCHWER IN ORDNUNG!

Am virtuellen Leben zu bleiben, gestaltet sich für die Helden von Might and Magic alles andere als einfach. Schon früh im Spiel treffen Sie auf Monster, die Ihrer Armee zahlenmäßig hoch überlegen sind. Da es immer sieben Spielrunden dau-

erhalten, noch mit der Stadt. In Heroes of Might and Magic 5 ist es in ein Geduldsspiel aus, bis der Feind endlich besiegt ist. Daher ist es unabdingbar, neutrale Städte zu erobern und, dort die Produktion anzukurbeln. Als wir in einer besonders heißen Situation den gegnerischen Helden auf der Karte angreifen, wartet dieser mit fünf Drachen auf, die eindeutig zu hart für unsere paar Hensel sind. Also trotten wir zähneknirschend zurück zur Basis und produzieren fleißig

## So spielt sich Heroes 5

Wie Sie trotz des enormen Schwierigkeitsgrades in der Welt von Heroes of Might and Magic 5 überleben, zeigen wir Ihnen hier und jetzt.

### DAS ROCKT DICH WEG!



Die spannende Geschichte erleben Sie mithilfe Spielgrafik.

### DAS KÖTZT DICH AN!



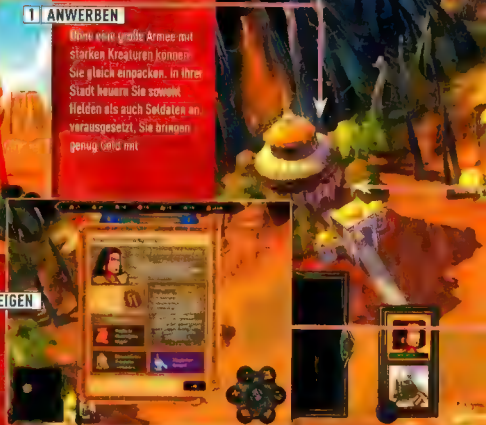
Alle naselang kämpfen Sie gegen viel zu starke Gegner.

### 1 ANWERBEN

Holen eine große Armee mit starken Kreaturen können Sie gleich einsacken. In Ihre Stadt holen Sie sowohl Helden als auch Soldaten an, vorausgesetzt, Sie bringen genug Geld mit.

### 2 AUFSTEIGEN

Der Held bekommt Erfahrungspunkte, wenn er Gegner besiegt. Erreicht er eine bestimmte Punktzahl, steigt er eine Stufe auf. Jetzt dürfen Sie sich neue Spezialfähigkeiten aussuchen, die sowohl aktiv (Zaubersprüche) als auch passiv (Fähigkeiten) sind. Wählen Sie mit Bedacht!





# Edel & Stark

Haben Sie wie wir reichlich Kohle auf der Maht, stecken Sie diese doch in eine der Sammeleditionen des Spiels!

Abgleich mit der normalen Version verschaut auch die Deluxe-Edition von *Heroes of Might and Magic 5*. Diese enthält zusätzlich eine Landkarte, eine Übersichtsseite über die Einheiten, ein Buch mit Konzeptzeichnungen und die Vollversion von *Heroes of Might and Magic 2*. Über den Ubisoft-Shop ([http://shop.ubi.com/home\\_de](http://shop.ubi.com/home_de)) können Sie sogar eine limitierte Super Collector's Edition erwerben, die noch ein Säckchen mit einer Münze enthält und in einen schmucken schwarzen Schutzhülle daher kommt.



Der „Inferno“-Held Raelag reitet auf einem Dinosaurier und nutzt hauptsächlich Zaubersprüche im Kampf.



neue Soldaten. Nach etwa 10 Minuten machen wir uns an die Socken, dem „Inferno“-Helden neuen Truppe lango tanzen zu lassen. Voller Vorfreude beginnen wir den Kampf. Doch siehe da, statt fünf Drachen schickt der Kerl uns nun 20 Lindwürmer entgegen und macht innerhalb von wenigen Runden unsere gesamte Armee platt. Das wollten wir natürlich nicht auf uns sitzen lassen. Also fallen wir von einer anderen Seite aus ein und greifen seine spitzenmäßig be-

Stadt an. Wieder eintige später nehmen wir diese schließlich ein. So weit, so gut. Auf geht's zum feindlichen Hüden, um ihn endgültig niederzumachen! Doch dieses Mal trumpft er mit einer noch größeren Armee auf. „Wie geht denn das, bitte?“, fragen wir uns. Schließlich finden wir heraus, dass der Computergegner cheatet. Er besitzt von Anfang an einen Zauberspruch, mit dem er Einheiten direkt von der

Stadt zu sich teleportiert, ohne den langen Marsch zurück zur Festung in Kauf nehmen zu müssen. Zwar ergattern Sie diesen Spruch ebenfalls, jedoch erst viel später im Spiel. Sie sehen, der Schwierigkeitsgrad von *Heroes of Might and Magic 5* tummelt sich in luftigen Höhen – selbst auf der niedrigsten Stufe „Normal“. Wer sich gern selbst geißelt, kann die beiden Modi „Schwer“ und „Heroisch“ versuchen. Kategorie echt oberheftig.

## PROBIER MAL

Häufig laufen die Missionen nach der leidigen Trial-and-Error-Methode ab, ein bekanntes Manko der Serie: Sie versuchen voranzukommen, machen einen Fehler, lernen daraus, probieren es erneut. Manchmal bemerken Sie einen Fauxpas aber erst nach mehreren Spielstunden. Auch dann heißt es: Arschbacken zusammenkneifen. Mission erneut beginnen! Haben Sie endlich den Auftrag gemeistert und beginnen mit dem nächsten, merken Sie, dass



Wieder Sie auf einen Fehler, verheißt dem Spieler, in dem Kampfmodus. Auf einem zehn mal zwölf Quadraten großen Spielfeld schicken Sie Ihre Truppen unker und greifen die feindlichen Einheiten an.



## 4 | SCHATZE SAMMELN

Auf dem Weltkronen durch Ashan finden Sie immer wieder Schätze: sowohl in Geldform, als auch magische Waffe oder Rüstung für den Helden. Die sammeln Sie ein wie ein Obdachloser leere Flaschen und anderen Zivilisationsmüll!

## 5 | STADT AUSBAUEN

Ohne eine ausgebaute Stadt können Sie nicht weit. Nur durch errichtete Gebäude erhalten Sie neue Truppen oder verbessern Sie die Verteidigungsanlagen Ihrer Festung.







Ein aus einer Taverne angeheuerter Held steht vor einer Stadt der Waldfestungs-Partei.

# ANDREAS WITTS



*Heroes of Might and Magic 5* ist eine harte Nuss. Die 20 Missionen müssen mühsamer immer 140 Stunden. Der Umfang ist immer ähnlich, doch die Grafik immer Spielzeit erhöht sich durch die Lücken, dass Sie viele Missionen zweimal versuchen. Aber ganz gelohnt. Der Strategieteil ist und bleibt vielfach mehr. Hauptsächlich waren anderen Genrevorteil gewohnt. Auch die Geschichte ist spannend geworden, wie es sich nur ein gutes Spiel geben. Grafisch heißt *Heroes of Might and Magic 5* zwar nicht gerade das Beste, aber es ist ein tolles Spiel, das man sich von einem anderen Genrevorteil behaupten kann. Außerdem ist es interessant, dass endlich wieder ein Runden-Strategiespiel kommt.

# ALEXANDER FRANK



Als weichester Nuss fröhlich ich mich habe. Ich besuche aber *Heroes of Might and Magic 5*, denn Entwickler Novel Interactive kommt aus dem Bereich von Mittelalter. Abgesehen davon habe ich die Grafik nicht so geliebt. Ich finde mich ausserdem. Rundenkampfe, nicht nur in Spielen. Aber das ist nicht die Lösung. Aufgrund des neuen Schwierigkeitsgrades an Missionen scheitern viele nicht nur in meiner. Auch an der Kameraführung hätten die Entwickler noch teilen sollen. Das schwächste Gütezeug mit der Zeit auf die Nerven. Das tut übrigens auch die Musik, die zwar gut ist, wegen der langen Spieldauer aber Abwechslung vermissen lässt.

dieser meist noch schwerer ist ... Das kann frustrieren. Die Entwickler sind sich des immens hohen Schwierigkeitsgrades bewusst und arbeiten bereits an einem Patch, der einige der besonders harten Aufgaben entschärfen und auch einen leichteren Modus hinzufügen soll. Mit diesem dürften auch Gelegenheitsspieler Spaß an *Heroes of Might and Magic 5* bekommen.

## DIE RICHTIGE STRATEGIE

Heute Sie sich aber nicht abschrecken wie ein Fünf-Minuten-Ei, denn *Heroes of Might and Magic 5* eröffnet Strategen eine fantastische

Spielwelt, in der Sie sich ausleben können wie Pavarotti am kalten Büffet. Die Kämpfe verlangen Ihnen alles ab, die genialen Geschichten – mit Videos in Spielgrafik erzählt – fesselt. Die beiden Mehrspieler-Modi „Standard“ (dabei erobern Sie die Karte) und „Duell“ (nur Kampfmodus) eignen sich allerdings nur für besonders geduldige Spieler, da Sie immer von den Zügen der anderen abhängig sind. Bei acht Zockern artet das teilweise in eine üble Wartelei aus. *Heroes of Might and Magic 5* richtet sich deshalb augenblicklich eindeutig an Hardcore-Strategen und beinhalten Fans der Spielserie.

Diese erleben mit dem ersten Teil eine fantastische, voller nostalgischer Gefühle in einem modernen und neuartigen 3D-Gewand – alle werden hoffen und warten auf den Patch und klammern sich an der Tatsache fest, dass letztendlich alle Missionen – so schwer sie auch zum Teil ausfallen – zu schaffen sind. Und mal ehrlich, eine Höchstzeit zu überstehen und anschließend in Harmonie und Eintracht mit der Gattin zu leben, wie König Nicolai das vorhatte, ist von der Schwierigkeit her immer noch eine ganze Ecke härter als *Heroes of Might and Magic 5* je sein könnte. Andreas Witts

Info: [www.mightandmagic.com](http://www.mightandmagic.com)

## Vergleich

|                    | <i>Heroes of Might and Magic 5</i>                                                                                                                                                                     | <i>Heroes of Might and Magic 4</i>                                                                                                                                                                          | <i>Heroes of Might and Magic 3</i>                                                                                                                                                                               |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Kampfsystem</b> | Schaden, Verteidigungs, Rückes- und andere Anzeigen helfen im Kampf. Ein Hexeldiagramm zeigt die Positionen der Truppen.                                                                               | Auf das Hexeldi, durch das Sie leichter erkennen, wie weit sich Ihre Soldaten ausbreiten können.                                                                                                            | Eine Schadensanzeige vermisst Sie ebenso wie ein Hexeldi, durch das Sie den Überblick über die Truppen behalten.                                                                                                 |
| <b>Helden</b>      | Die Helden sind zwar die Anführer der Truppen, aber nicht die einzigen.                                                                                                                                | Die Helden haben eine große Rolle und sind nicht nur die einzigen, die die Truppen führen.                                                                                                                  | Wie in den 3 Spielen auch hier die Helden zwar die Truppen führen, aber nicht die einzigen.                                                                                                                      |
| <b>Grafik</b>      | Die neue 3D-Optik hilft die <i>Heroes</i> -Serie in die heutige Zeit und macht einen guten Eindruck.                                                                                                   | Die 2D-Grafik ist real, detailreich, wirkt aber inzwischen angestaubt.                                                                                                                                      | Dieser Praxistest lockt heute niemand mehr hinter dem Ofen hervor.                                                                                                                                               |
| <b>Urteil</b>      | <p><b>PRO + CONTRA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Taktisch anspruchsvoll</li> <li>Spannende Geschichte</li> <li>Nicht zu schwer</li> <li>Gleiche Kampagnen</li> </ul> <p><b>83</b></p> | <p><b>PRO + CONTRA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Großes Spielumfeld</li> <li>Berserkende Kampfelemente</li> <li>Helden zu stark</li> <li>Fast gleiche Partonen</li> </ul> <p><b>77</b></p> | <p><b>PRO + CONTRA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Spannende Missionen</li> <li>Große Spielwelt</li> <li>Große Bedeutung der Grafik</li> <li>Grafisch völlig veraltet</li> </ul> <p><b>65</b></p> |

## Heroes of Might and Magic 5

PREIS (€ 90)  
TERMIN 18. Mai 2006

GENRE Runden-Strategie  
ENTWICKLER Novel Interactive  
VERTEILNER Ubisoft  
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch  
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS  
1,5 GHz, 512 MB RAM, 1,4 GByte HD, Windows 2000, 128-MByte-Grafikkarte, DVD-Laufwerk

MEHRSPIELER-Optionen  
8 Spieler, Standard (Erobern Sie die Karte) und Duell (Kampfmodus), 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG **75%**  
GRAFIK **32%**  
SOUND **61%**  
STEUERUNG **75%**  
MEHRSPIELER **75%**

SPIELSPASSWERTUNG: **100**  
 8 Taktisch anspruchsvoll **80%**  
 8 Hauptversuch und -erfolg **50%**  
 8 Identifizieren der Kampagnen **40%**  
 8 Gewohnheitsbedürftige Steuerung **20%**

SEHR GUT  
Taktisch anspruchsvoll, aber zu schwierig  
gerade, Runden-Strategie-Epoche

**83** 90%  
BENJAMIN KALLER



# Prüfstand: Heroes of Might and Magic 5

Im Vergleich mit den Vorgängern bietet **HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5** eine sichtbar aufgewertete 3D-Optik mit sehenswerten Effekten. Die haben ihren Preis, sodass Sie für alle PCs mindestens einen PC der oberen Mittelklasse benötigen.



Alle Protagonisten besitzen hohe Polygonzahlen und sehr detaillierte Texturen. Die Beleuchtung ist aufwändig, der Refraktionsgrad der Grundtexturen hoch. Dazu kommen Figuren- und Objektschatten.



Figuren sind mit weniger Dreiecken in Szene gesetzt. Die Texturen der Akteure und des Geländes wirken verwaschen und sind detailarm. **Abstraktionen** fehlen und die Beleuchtung fällt einseitig aus.

## Tuning-Tipps

benötigen Sie:

- 3,5 GHz
- 1 GByte
- GeForce 7500 GT/Radeon X1800 XL

Mit 2 GHz, 256 MByte Speicher und GeForce FX 5200 Ultra sollten Sie

- Eine Bräuschermauflösung von 800x600 auswählen
- Bei der Bildqualität „Sehr niedrig“ einstellen
- Kammer- und Hintergrundbeleuchtung einschalten
- Unter dem Haken setzen

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und GeForce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie

- Mit einer Auflösung von 1.725x768 spielen
- Unter Bildqualität: Normal auswählen
- Die Option „Kein Augenschmaus“ deaktiviert lassen

Mit 3 GHz, 1 GB Byte RAM und GeForce 6800 GT / Radeon X800 XL sollten Sie :

- Benenne: Bildschirmauflösung 1024x768 einstellen.
- Die Bildqualität auf „Hoch“ stellen.
- Die Kontraststärkung und anisotropische Filterung auf „Hoch“ stellen.
- Die Option „Kein Augenschmerz“ ausschalten.

Geforce 7800/7900 GTX oder Radeon

- Die Auflösung 1.280x1.024 einstellen
- Die Bildqualität auf „Sehr hoch“ einstellen
- Die Bildwiederholrate auf 60 Hz einstellen
- Die Einstellung der Filterung auf die zweite Stufe hoch stellen
- Die Option „Kein Augenschmaus“ deaktivieren

### Das Menü „Grafik- & Audio-Optionen“ von Heroes of Might and Magic 5

- [illegible]



## Leistung

[illegible]



»Ein echter Sachs-Gott kann sechs Frauen auf einmal befriedigen.«

Der Dunkelkaiser Sawu beschwört im Kampf dämonische Hölle. Ein Glück, dass er später auf Ihrer Seite kämpft.

# Ich kann's beschwören!



**Abgefahrene Maschlnen und Dschinnns, die Dämonen herbeirufen, sind die Hauptdarsteller in RISE OF LEGENDS: RISE OF NATIONS.**

Schwarzer Dampf steigt aus einem Metallrohr an der Rückseite des mechanischen Roboters auf, als der sich lautstark in Bewegung setzt. Wild schleudert der Pilot in der großen Kanzel umher, doch er hält das Stahl-ungetüm unter Kontrolle. Ein Kreischen erfüllt die Luft, als gewaltige Feuerdrachen vom Himmel stürzen, eine flammende Spur im Schlepptau. „Achtung!“, ruft der Pilot des Mechs, und die Soldaten, eine Mischung aus spanischen

Konquistadoren und Musketieren, legen die Gewehre an. Die schuppigen Echsen treten ein wahres Inferno los, dann durchbricht ein gleißend heller Strahl das Chaos. Aus einem der Arme des riesigen Mechs schießt ein Lasergeschoss nach dem anderen in die Luft. Einer der Drachen stürzt krachend zu Boden. Dichter Staub wirbelt hoch. Da taucht der fette Leib des dschinnartigen Dunkelkaiser Sawu auf. Seine blaue Haut glänzt vor Schweiß. Er erhebt seine Klauen in die Luft und ein blendendes Licht erscheint, als er seine dämonischen Diener beschwört und in den Kampf schickt.

## EINFACH MAL ABDEHEN

Wenn Sie schon glauben, dass PC ACTION-Redakteure schon total durchgeknallt sind, haben Sie Big Huge Games' *Rise of Legends: Rise of Nations* noch nicht gesehen. Das Teil versetzt Sie in eine Welt, die abgedreht nicht sein könnte. Hier treffen Magie und Drachen auf dampfgetriebene Mechs und Soldaten, die dem 15. Jahrhundert entsprungen sein könnten. Endlich mal ein erfrischend neues Szenario, das aus dem Fantasy- und Zweiter-Weltkriegs-Einheitsbrei hervorsticht und zudem spannend in Szene gesetzt ist. Genau wie die Hauptgeschichte, die Sie immer wieder

motiviert, noch eine weitere Mission zu zocken, um zu ergründen, wie es weitergeht.

## HERRSCHER WIDER WILLEN

Ein Ausritt kann doch was Schönes sein. Gemeinsam mit seinem Bruder Petruzzo, dem Herrscher über das Volk der Technik-Freaks Vinci, machen Sie sich in der Rolle des Erfinders Giacomo auf, das Rätsel einer verseuchten Mine zu erkunden. Es kommt, wie es kommen muss: Durch einen hinterhältigen Überfall verliert Petruzzo das Leben. Schweren Herzens übernehmen Sie das Kommando über das Reich, was Sie eigentlich nie wollten. Genau so, wie PC AC-

In der Wüste wuchert das Dunkelglas. Zerstören Sie es.



»Die hat Kramphüben.«

Die finsternen Krieger des bösen Cuell-Gottes greifen Ihre Armee an.



»Mittelschiff des Todes.«

Giacomos Heerscharen greifen eine feindliche Basis an.



»Die Basis ist die Basis.«





Hier beschwört Sawu zwei Kreaturen, die bei den Auseinandersetzungen helfen.



Greifen Sie eine Festung an, sehen Sie, wie sich unter Explosionen einzelne Brocken lösen.

TION-Redakteure nie freiwillig in dunklen Bars abhängen würden, es aber doch immer wieder aus Gutmütigkeit tun. Zunächst steht also Rache auf dem Plan. Doch dabei bleibt es nicht, denn ein viel größeres Übel macht sich in der Welt Aio breit. Im Verlauf der drei Kampagnen ist es Ihre Aufgabe, mithilfe der Vinci, des Alin-Wüstenvolks und der Cuotl, einem bösen Gott die Laviten zu lesen.

#### KARTENSPIEL

Ähnlich wie in *Rome: Total War* beginnen Sie Ihren Feldzug auf einer 3D-Übersichtskarte des Landes. Hier schieben Sie die Armee von Land zu Land und

bestimmen so, welches Sie als Nächstes angreifen möchten. Ganz so, wie es George Bush zu Hause macht. Auch bereits errichtete Basen bauen Sie aus dieser Sicht weiter aus. Jedes Gebiet verfügt über andere Vor- und Nachteile. Mehr Einheiten bei Beginn der Schlacht oder eine schnellere Forschung sind nur zwei Beispiele. Daher sollten Sie taktisch entscheiden, welches Areal Sie einnehmen möchten. Kommt es dann zur Konfrontation, geht es eher klassisch zu. Arbeiter bauen Rohstoffe ab, Karawanen sorgen für Geld. Ihre Basis bauen Sie in zwei Stufen aus. Die Hauptstadt erweitern Sie um Bezirke, die das Ein-



Bossgegner – wie hier einer von Sawus Dienern – sind besonders schwer zu knacken.

## Alles Lüge!

Nichts ist wie es scheint. Frauen stopfen Ihre BHs mit Altpapier aus, die Rente ist sicher und auch in *Rise of Legends* sind die Helden nicht die, für die sie sich ausgeben. Wir decken die Wahrheit schonungslos auf.

#### GIACOMO, ERFINDER AUS MIANA ►

Hinter der Fassade des genialen Erfinders Giacomo verhüllt sich der Astrophysiker Stephen Hawking. Nachts tritt er seinen Rollstuhl in die Ecke, zieht den haultengen Robo-Spandex-Anzug über und lässt im einschlägigen Bars seine geschmeidige Faust sprechen.



#### LENORA, ANFÜHRERIN DER PIRATA

Der Bundeshaushalt ist angespannt, der Etat der Bundeswehr zusammenge-schrammt wie ein Mann ohne der kalten Dusche. Uaher testet Angela Merkel die Prototypen der Forschungsbatterie jetzt selbst. Uah hat ihr Kumpel Uingee beim Kaffeebräunchen beigebracht.

#### YONTASH, DER GEISTERHAUPTLING ►

Der völlig verarmte goldene Reiter Joachim Witt buchte mit seinen letzten Cent einen Pauschalurlaub in Tücher-nobis. Dort las er ein frisch gekorenes Hageliet am Straßeneck auf. Nach dem Aufwachen startete er ein einhundertstes Comeback als der rätliche Heifer.

#### VENZA, KOMMANDEURIN VON PIRATA ►

Auf dem Ballermann verließte sich Jürgen Drews' Frau. Wenig später in ein ausgedehntes Bakaren fremdbestimmt und unwohlverändert bedrückt sie es seitdem mit Mutterlichkeit aus ihren großen Tanks.



#### KAKOOLHA, KÖNIG DER CUOTL

Senioren, Zülfaltene in den Alpen! Haben Ditzis Glückskölnchen lag ein vorverleiertes Skollett von Hannibals Geheimwaffe gegen die Römer. Der Kampfeinsatz war mit einem modernen Nordgeschütz ausgerüstet, aber mangels Kraftstoff liegen geblieben.



#### SAWU, DER DUNKELALIN ►

Aufgedeckt: Nachdem seine Unterfaulbesonnenen Bucherzähne in die Nase ging, verlor Dirk Bach dem Aikido, wetete dreimal am Tag gen Mekka und trainierte mit anälligem Erling unter dem Pseudonym Sawu für die Hula-Hoop-Meisterschaft. Ein Teufelskreis!





# Testlogbuch: Rise of Legends: Rise of Nations

Das abgefahrne Szenario motiviert bestens.

ANDREAS DERTITS



DONNERSTAG, 02.05.2006 11:37 Uhr

Kollege Hesse legt mir die Testversion von *Rise of Legends: Rise of Nations* auf den Tisch. Aufregung mischt sich ins Gemisch und beginnt mit der Installation. Mit Leben, was mich erwartet. Eine Menschenmenge sammelt sich um meinen PC, als das kammermäßige Intro zum Spiel läuft. Sabbernd starte ich die erste Kampagne.

DONNERSTAG, 02.05.2006 15:52 Uhr

Unter gewaltigen Explosionen kracht die gegnerische Basis auseinander. Was für ein fantastisches Spielerlebnis bisher! Die total verrückten Einheiten überraschen mich immer wieder aufs Neue. Vor allem gefällt es mir, wenn meine dampfbetriebenen Panzer gegen Drachen und andere Fantasygetier kämpfen. Die stereotypen Orks, Elfen, Zwerg- oder ähnlichen Soldaten anderer Genre-Vertreter können mir gar nicht gefallen. Ich stelle auf dem Szenario von *Rise of Legends* weiter geht's!

MITTEWOCHE, 07.05.2006 14:05 Uhr

Himmel, also die Missionsszenarien könnten abwechslungsreicher sein. Ständig nur die gegnerische Stadt auszuhebeln, das ist etwas öde. Aber dafür kann mich die Kampagne um 1.000 Euro-Spiele freisetzen. Die Air-Kampagne ist zwar lieber auch sehr gut, aber das ständige Wüstenszenario geht mir langsam auf den Senkel. Hier hätte ich mir zwischendurch auch mal was anderes gewünscht. Aber jetzt geht es auf in die dritte Kampagne.

DONNERSTAG, 04.05.2006 13:21 Uhr

Der Schwierigkeitsgrad im normalen Modus ist mir zu leicht. Ich will von *Heroes of Might and Magic 5* (Test ab Seite 100) nicht behaupten kann. Echte Strategen sollten sich also immer gleich in den höheren Schwierigkeitsgraden versuchen. Ganz so überzeugend wie der Einzelspieler-präsentiert sich der Mehrspieler-Modus nicht. Nur (Team-) Deathmatch ist okay. Da hätten die Entwickler vor allem mit der taktischen Übersichtskarte mehr rumhaken können. Abschließend blicke ich auf ein Strategiespiel zurück, das endlich wieder die seit langem vermisste Abwechslung in das Genre bringt und schon allein deswegen in jede anspruchsvolle Sammlung gehört.

DAS ROCKT DICH WEG!

»Don Drichotte hat aufgerusst.«

Die Heldeneinheiten beeindruckt durch Extracurricular.

DAS KOTZT DICH AN!

»Dammröpfung: Was da alles rauskommt.«

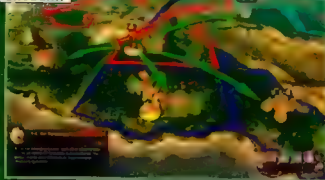
Die eigene Armee platzt von weichen Goldminen an.

## So spielt sich: Rise of Legends: Rise of Nations

Müssen wir Ihnen tatsächlich noch erklären, wie sich Echtzeit-Strategiespiele zocken? Okay, weil wir so gutmütig sind und *Rise of Legends: Rise of Nations* doch ein wenig anders ist, erzählen wir es Ihnen noch einmal.

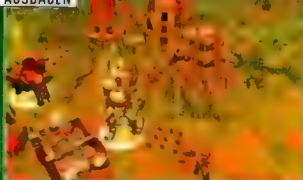


### 1 EROBERN



▲ Auf einer globalisierten Landkarte der Welt Abgrenzen Sie Ihren Felddruck. Sie beschreiben, welches Gebiet Sie zur Nutzung angreifen wollen und sehen dabei auch auf die Stärken und Schwächen des Landes.

### 2 AUSBAUEN



▲ Zurücksetzt die Aufbau einer Stadt vor. Dazu öffnen Sie die Städte, Industrie- und Wohngebiete. Außerdem errichten Sie Produktionsgebäude außerhalb der Stadt, um Einheiten herzustellen.

heiten- oder Ressourcenlimit erhöhen. Diese Ressourcen pflanzen Sie zwingend direkt an das Hauptgebäude, achten Sie also auf genug Platz. Zusätzlich erschaffen Sie wie in jedem anderen Echtzeit-Strategiespiel Bauwerke außerhalb der Metropole, in denen Sie neue Einheiten produzieren. Taktiker fühlen sich zu Hause.

### ERFORSCHERDRANG

Mit einer schlagkräftigen Armee machen Sie sich auf, die Karten zu erkunden. Dort finden sich nicht nur verstreute Schätze, die Ihre Rohstoffsammlung vergrößern, sondern auch neutrale Städte. Attackieren Sie diese, fliegen

buchstäblich die Fetzen: Die Geschosse von Panzern reißen Mauern in Stücke, während die Fußsoldaten ins Innere stürmen, um die Bevölkerung zu „überreden“, sich zu ergeben. Haben Sie die Stadt annektiert, bauen Sie sie natürlich ebenfalls aus. Früher oder später treffen Sie auf den eigentlichen Feind – vorausgesetzt, Ihre Leute bleiben unterwegs nicht irgendwo stecken. Die Wegfindung lässt teilweise zu wünschen übrig, wenn Sie Ihre Soldaten über weite Strecken zu einem bestimmten Fleck auf der Karte schicken. Andererseits stellt es kein Problem dar, einzelne Einheiten aus einer Meute

herauszumanövrieren. In den kriegerischen Auseinandersetzungen rotieren, zoomen und neigen Sie die Kamera. Erreichen Sie den Kartenrand, gestaltet sich die Steuerung aufgrund der unsichtbaren Barrieren am Rand ähnlich bockig wie Dirk Bach beim Anblick von Diätmahrung. Fast immer enden die Missionen damit, die gegnerische Metropole zu erobern – nicht sonderlich abwechslungsreich. Doch der steinige Weg dorthin ist der Höhepunkt des Spiels: Wenn in den Kämpfen gigantische, dampfbetriebene Panzer auf phönixartige Drachen treffen, jubelt das Spielerherz. Die Einheiten stechen hervor wie Heidi Klums Nippel an einem Wintermorgen. Abgedrehte Fahrzeuge wie der Wüstenquader, der Einheiten repariert, faszinieren ebenso wie die Roboterkatzen, auf deren Rücken Laserkanonen montiert sind. Die Soldaten, Gefährte und Kreaturen in Aktion zu erleben und gegen die zahlreichen Feinde einzusetzen, macht einen großen Teil des Spielreizes aus. Jedesmal, wenn Sie neue Technologien freischalten, wollen Sie sofort die neuen Kampfbots und Dschinnis live und in Farbe metzeln sehen. Auch der Forschungsparat motiviert, da Sie

## Vergleich



AGE OF EMPIRES

PRO • CONTRA

• Historische Setting

• Spannende Geschichte

• Langweilige Kampagne

• Geringe Flexibilität

87



RISE OF LEGENDS: RISE OF NATIONS

PRO • CONTRA

• Frisches Szenario

• Spannende Geschichte

• Mäßige Wendigkeit

• Gleiche Missionsziele

86



RISE OF NATIONS

PRO • CONTRA

• Sehr attraktiv

• Spannende Geschichte

• Geringe Flexibilität

• Geringe Flexibilität

80



### 3 | ABMETZELN

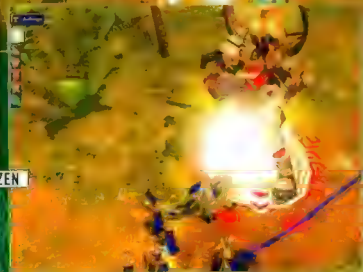
▼ Mit einer schlagkräftigen Armee treten Sie den Feinden entgegen. Achten Sie darauf, Luft-Luft, Boden-Boden und Luft-Boden-Kombis in den Kampf zu schicken.

Anneklieren Sie neutrale Gebiete für Nachschub. Schließlich erobern Sie die gegnerische Stadt und die Mission ist



### 4 | HELDEN NUTZEN

► Die Helden im Spiel sind äußerst fähig, auch im 1v1-Modus. Versuchen Sie, sie zu rekrutieren. Mit ihnen Spezialkommandos können sie andere noch angereicherter. Allerdings müssen Sie sich vor Beginn einer Schlacht für den richtigen Helden entscheiden.



ständig wie Dr. Frank N. Stein am Mäcken sind und keine allzu langen Pausen Sie quälen.

### HELD REGIERT DIE WELT

Heutzutage braucht sich ja kein Strategiespiel mehr blicken zu lassen, in dem der Spieler keine Helden umherstreuen kann. Auch in *Rise of Legends: Rise of Nations* schicken Sie diese Recken in ausufernde Schlachten. Doch zunächst gilt es, die Kerle zu finden, was manchmal gar nicht so einfach ist. In manchen Szenarien schließen die sich Ihnen zwar löblicherweise freiwillig an, in anderen, wie im Fall des Dunkelalin Sawu, überreden Sie den Helden erst mal mit roher Waffengewalt, gefälligst die Seiten zu wechseln. Die Helden verfügen wie üblich über spezielle Fertigkeiten und Angriffsarten, die Sie in den Kämpfen zu unersetzbaren Einheiten machen. Auch hier steckt ein gerüttelt Maß an Taktik drin, denn pro Kampf dürfen Sie nur drei Recken gleichzeitig führen. Da ist also Nachdenken gefragt, wen Sie einsetzen. Sind Sie der Meinung, in der nächsten Mission einen Heiler zu benötigen, nehmen Sie besser Giacomo mit. Wer auf durchschlagenden Erfolg setzt, ist mit Dunkelalin Sawu

besser bedient, während Venza, die Kommandeurin der Pirata, Luftangriffe abwehrt. Die Helden sind keine seelenlosen Marionetten: Im Gegensatz zum gemeinen Fußball-Bundesligaspieler besitzen sie eigene Persönlichkeiten und fügen sich hervorragend in die Geschichte des Spiels ein. Gefühlsfetischisten knüpfen da wohl manch zarte Bande, aber wir Redakteure sind ja empfindungsresistent.

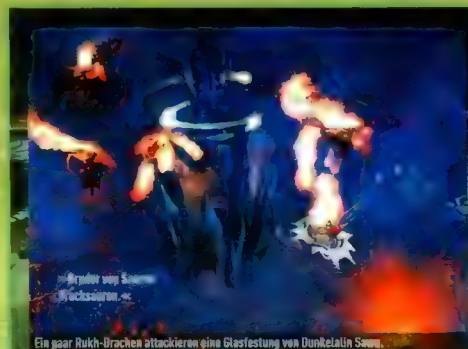
### GANZ SCHÖN UNVERBRAUCHT

*Rise of Legends: Rise of Nations* schafft eine einzigartige Atmosphäre mit spannenden, actiongeladenen Kämpfen und einem unverbrauchten

Szenario. Derart bizarre Figuren und Kreaturen finden Sie in kaum einem anderen Spiel. Gut, der Mehrspieler-Modus ist mit dem alleinigen Modus (Team)-Deathmatch auf 42 vorgefertigten und zahllosen zufallsgenerierten Karten kein Heilsbringer. Trotzdem lohnt sich die eine oder andere Partie gegen bis zu sieben Freunde. Immer noch besser, als im Freibad dämliche Tussis zu begaffen. Wer aber keine Panzer oder Orks mehr sehen mag und eine durchgeknallte und spannende Geschichte in einem Strategiespiel will, greift sich den Titel von Big Huge Games!

Andreas Bertits

Info: [www.riseoflegends.com](http://www.riseoflegends.com)



Ein paar Rukh-Drachen attackieren eine Glasfestung von Dunkelalin Sawu.

### ANDREAS BERTITS

Ich habe an mich selbst noch 100 Jahre alten, Mark Twains und Shakespeares Ideen. In einem Strategiespiel kann man sich das leisten. *Rise of Legends* ist ein Spiel, das mich sehr an das Spiel *Rise of Nations* erinnert. Ich finde es sehr schön, dass man sich in der Welt bewegen kann und die Welt verändern kann. Ich finde es sehr schön, dass man sich in der Welt bewegen kann und die Welt verändern kann. Ich finde es sehr schön, dass man sich in der Welt bewegen kann und die Welt verändern kann.

### MARC BREHME

Als ich den Titel des Spiels las, dachte ich zuerst an ein fantastisches Mittagsessen. Doch *Rise of Legends* entpuppte sich als grandioses Echtzeit-Strategiespiel, das mir beinahe lieber ist, als was zu essen. Die Welt wirkt wie aus einem Traum. Die Missionen sind so spannend, dass ich davon am liebsten bis tief in die Nacht gespielt hätte, statt um meine Familie. Dennoch: die großen Möglichkeiten, die das Spiel bietet, sind es mir wert. Ich finde es sehr schön, dass man sich in der Welt bewegen kann und die Welt verändern kann. Ich finde es sehr schön, dass man sich in der Welt bewegen kann und die Welt verändern kann.



### Rise of Legends: Rise of Nations

PREIS  
TERMIN

Ca. € 50,-  
26. Mai 2006

|               |      |
|---------------|------|
| GER. EDITION  | 100% |
| VERTIKAL      | 100% |
| USK-FREI      | 100% |
| SPACHTYPE     | 100% |
| DEUTSCH       | 100% |
| ENGLISCH      | 100% |
| FRANZÖSISCH   | 100% |
| ITALIENISCH   | 100% |
| SPANISCH      | 100% |
| PORTUGIESISCH | 100% |
| RUSISCH       | 100% |
| CHINESISCH    | 100% |
| JAPANESE      | 100% |
| KOREANISCH    | 100% |
| ARABISCH      | 100% |
| HEBRAISCH     | 100% |
| SYRISCH       | 100% |
| ARMENISCH     | 100% |
| GEORGISCH     | 100% |
| ARMANISCH     | 100% |
| OSSETISCH     | 100% |
| ABCHASISCH    | 100% |
| INGUSCHISCH   | 100% |
| DAGURISCH     | 100% |
| ABCHASISCH    | 100% |
| INGUSCHISCH   | 100% |
| DAGURISCH     | 100% |

|                                 |      |
|---------------------------------|------|
| SPIELSPASSWERTUNG:              | 100% |
| Gleich ablaufende Missionsziele | - 5% |
| Suboptimale Wegfindung          | - 4% |
| Gewohnungsbedürftige Steuerung  | - 3% |
| Leicht unübersichtliches Menü   | - 2% |

SEHR GUT  
Superspannendes Echtzeit-Strategiespektakel in völlig abgefahrenem Szenario.

86%  
EINZELSPIELER





Nach erfolgreicher Verteidigung eines Planwagen-Trecks warten die Helden auf die Weiterfahrt.

# Kniffliges Bandenspiel



**Wie beim Billard planen Sie auch in DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE Ihre Züge im Voraus. Da eröffnen sich neue Perspektiven.**

Tja, da sind Sie wieder, Ihre drei Probleme. Nicht nur, dass man Ihren Bruder Ross umgelegt hat. Nein, jetzt bringen die Indianer auch noch scheinbar grundlos Siedler um die Ecke und Sie tappen mitten in eine Verschwörung.

## IM WESTERN NICHTS NEUES

Sie, das ist ihr digitales Alter Ego John Cooper, der im Jahr 1883 die Arschkarte gezogen hat. Der Revolverheld schart – wie schon im Vorgänger – auch in *Desperados 2: Cooper's Re-*

*venge* wieder eine Truppe Haudagen um sich und kämpft sich mit diesem Team durch eine Westernkulisse. Neben Boss John Cooper sind vier altbekannten Gesichter mit von der Partie. Doc McCoy schultert erneut das Scharfschützengewehr, begleitet von den Raubbeinen Sam Williams und Pablo Sanchez. Eher leichtfüßig präsentieren sich die verführerische Kate O'Hara und Indianer Hawkeye, für den die asiatische Austauschstudentin Mia aus dem Vorgänger in die Wüste geschickt wurde. Jedes Teammitglied hat gewisse Stärken, die es geschickt einzusetzen gilt, wenn Sie in den 18 Missionen überleben und

den Mord an Coopers Bruder rächen wollen.

## HEUTE SCHON GEBLICHT?

Hier lassen Sie endlich mal den Boss raushängen und erteilen per Mausclick Befehle an Ihre Pixelmännchen. Wichtig ist vor allem, dass Sie keine Aufmerksamkeit erregen und immer schön sachte zu Werke gehen. Sie schlagen also die Feinde K.O., verschnüren und schleppen sie aus dem Blickfeld der restlichen Gegner. Ein Beispiel gefällig? Kate zeigt ihre Reize und lockt damit die Wache an: Jetzt dem Burschen etwas Eau de Cologne ins Gesicht sprühen und ihn mit einem gezielten Tritt in die Familienjuwe-

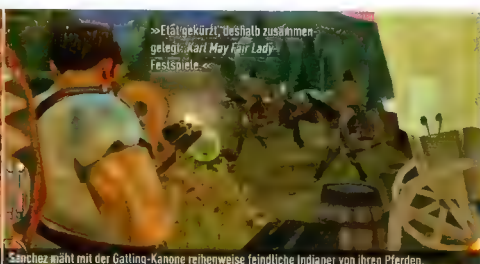
len schlafen legen. Das dürre Frauenzimmer kriegt es aber nicht gebakken, die Typen auch noch wegzuschleppen. Also muss ein kräftiger Kerl den Job übernehmen. Lassen Sie den Gefesselten stattdessen in der Sonne schmoren, können Sie mehr als sicher sein, dass die nächste Wache bei Blickkontakt einen Schreikrampf bekommt.

## ÜBERLEG'S DIR GUT!

Diese Knotelei ist es erneut, die den Charme von *Desperados 2* ausmacht und stundenlang an den Monitor fesselt. Mit akribischer Hingabe studierten wir die Laufwege der Gegner, die sich gegenseitig Deckung geben, und positio-



Kate O'Hara verdroht mit ihren sexy Klamotten (nicht nur) bösen Buben den Kopf.



Sanchez mählt mit der Gatting-Kanone reihenweise feindliche Indianer von ihren Pferden.



nierten unsere Teammitglieder wie Schachfiguren. Sie sind in der Regel nur erfolgreich, wenn Sie mit den richtigen Figuren an der richtigen Stelle zum richtigen Zeitpunkt die richtige Aktion ausführen. Gerade bei zeitkritischen Aktionen griffen wir dankbar auf die aufpolierte Quick-Action-Funktion zurück, mit der Sie mehrere Aktionen aufzeichnen und später in einem Rutsch ausführen können. (Lesen Sie dazu den Extrakasten „Quickie gefällt?“)

#### SEI'HS MIT ANDEREN AUGEN

Eine echte Neuerung ist der Wechsel von der frei dreh- und zoombaren 3D-Übersichtskarte in die Verfolgerperspektive. Per Tab-Taste steuern Sie Ihren Helden wie in einem Ego-Shooter durch die detaillierte und liebevoll gestaltete Landschaft. Weil Sie dann deutlich schneller zielen und

abdrücken, pusten Sie anstürmende Gegner leichter um. Hier räumen Sie Gegner per Fadenkreuz-Schuss aus dem Weg, schmeißen als Doc Gasflaschen oder als Sanchez Dynamitstangen zwischen die Bösewichte. Blöderweise leidet dabei die Übersicht. Nach kurzer Eingewöhnungsphase wechselten wir daher je nach Situation zwischen den beiden Ansichten. Praktisch!

#### TU DICH SCHWER

Unsere Tastatur wies aber noch andere Spuren des Tests auf: Gebissabdrücke und eine abgewetzte F8-Taste (Schnellladen) waren Zeugen des unausgeglichenen und teilweise zu happigen Schwierigkeitsgrades auf den sieben Karten. Ritten wir an manchen Stellen auch nach dem zehnten Versuch noch in den Apachenhimmel, ließen sich strunzdoofe

Gegner in manchen Missionen ohne jegliche Gegenwehr und Reaktion der umstehenden Wachen ausknipsen. Da rennen Pixelfeinde selbstmörderisch schon mal mitten in die Schussbahn, suchen nur in einem Umkreis von fünf Metern nach Ihnen, landen aber auf die weiteste Distanz tödliche Treffer. Dafür streicheln durchdachtes Leveldesign, alternative Lösungswege, passende Westernmusik und die deutsche Sprachausgabe das Spielergemüt. „Glaub mir, um dich trauert kein Schwein“, raunt Cooper etwa mit der deutschen Stimme von Brendan Fraser, im Saloon erklingt stimmige Klaviermusik und die Nichtspielercharaktere plappern munter lustiges Kauderwelsch. Also, aufsatteln und in den Sonnenuntergang reiten, Cowboy!

Marc Brehme

Info: [www.desperados2.com](http://www.desperados2.com)



## Quickie gefällt?

Frauen können es sowieso, Männer nur mit der Quick-Action-Funktion: mehrere Dinge gleichzeitig tun.

Wie der Vorgänger kommt auch Desperados 2 mit der nützlichen Quick-Action-Funktion. Damit können Sie mehrere Aktionen speichern und später in einem Rutsch ausführen. Dazu klicken Sie auf die Sanduhr (1) und führen ganz normal die Aktionen aus, die jeder Held später abspulen soll – nur dass dabei nichts passiert. Zudem können Sie einstellen, dass die Taten nicht sofort, sondern erst bei Sichtkontakt zur Ausführung gelangen (2). Dann „Speichern“ oder „Abbrechen“ (3) – fertig. Später lösen Sie die Aktionen per Mausklick aus. Genial!



MARC BREHME

Desperados hat mich unzählige Nächte meines Lebens gekostet, bei Desperados 2 befreichte ich das Gleiche. Aber ich schwankte zwischen Begeisterung für stimmiges Westernflair, altbekannte Helden, ausgefeilte Taktiken auf der einen und dem knackigen Schwierigkeitsgrad in Verbindung mit der nützlichen Pausenfunktion auf der anderen Seite. Entgegen meiner Befürchtung ist Desperados 2 trotz der Shooter-Elemente und kleinen KI-Macken aber eines geblieben: ein grundsolides Knobelspiel.



### Desperados 2: Cooper's Revenge

PREIS Ca. € 45,-  
TERMIN 26. April 2004

GENRE Echtzeit-Strategie  
ENTWICKLER Spellbound  
VERTIEBER Atari  
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch  
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS 1,4 GHz, 512 MByte RAM, 3,2 GByte HD, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN Das hätten Sie wohl gern? Aber Pustekuchen. Revolverhelden vertrauen nur sich selbst.

#### PREIS/LEISTUNG

GRAFIK 82%  
SOUND 88%  
STEUERUNG 80%  
MEHRSPIELER -

#### SPIELSPASSWERTUNG:

- 100
- KI-Mängel - 9%
- Teils unausgewogen schwierig - 6%
- Streng lineare Kampagne - 3%
- Langweilige Zwischensequenzen - 2%
- Clippingfehler - 1%

#### GUT

Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades ein süchtig machendes Taktikspiel.

79%  
EINZELSPIELER





»Bei der Comet-Verteilung gewinnt man nur einmal.«

Ein HQ-77 der Chinesen holt einen Transporthelikopter der Order vom Himmel.



»Miser Besserung: gelbes Brückengestein.«

Die Chinesen erobern eine Brücke, um den Nachschub zu sichern.

# Der Untergang



**Schneller als Ihnen lieb ist, segnen Sie in WAR ON TERROR das Zeitliche. Das liegt hauptsächlich an den KI-Schwächen des Spiels.**

Viel zu oft läuft es im Leben nicht so, wie man sich das vorstellt. Dies gilt auch für den Krieg gegen den Terrorismus und für Computerspiele. In unserem Beta-Test zu Digital Realitys neuem Taktiktitel *War on Terror* vergangene Ausgabe zeigten wir einige teils gravierende Mängel auf, die den Spielspaß erheblich trübten. Nun warfen wir uns mit der fertigen Verkaufsfassung und dem aktuellen Patch erneut in die virtuellen Schlachten. Was hat sich geändert? Nichts.

## OHNE JEGLICHE BASIS

Im Jahr 2008 zieht die WOFOR in den Kampf gegen Terroristen und die Chinesische Volksrepublik. Anders als in gängi-

gen Genre-Vertretern bauen Sie keine Basis, sondern schicken Kampfeinheiten direkt in die Einsätze. An Landezonen kaufen Sie sich neue Fahrzeuge und Soldaten, um mit Ihrer Streitmacht den Feinden in fantastischer 3D-Optik den Garaus zu machen.

## KLASSENZIEL VERFEHLT

Was braucht ein Strategiespiel, um zu rocken? Genau, ein ausgeglichenes Balancing zwischen den Einheiten und den Parteien, eine gute künstliche Intelligenz der Gegner und spannende Missionen. Zumindest im letzten Punkt trifft *War on Terror* fast ins Schwarze. Die abwechslungsreichen Aufträge lassen Sie schon mal die Zeit vergessen und motivieren langfristig. Die KI und das Balancing hingegen gehören in die Schublade „katastrophal“ und ersetzen Lust durch Frust.

Trotz des aktuellen Patches hat sich nichts an den von uns bemängelten Problemen getan: Noch immer verharren Feindgruppen bei Beschuss von Scharfschützen bewegungslos, Panzer bleiben an den kleinsten Hindernissen kleben oder versperren sich gegenseitig den Weg und Gegner poppen in wenigen Metern Entfernung wie aus dem Nichts auf, obwohl Sie eine enorme Weitsicht genießen. Da der Mehrspieler-Modus an denselben Macken krankt, eignet er sich nur für Menschen, die die Kummer gewohnt sind. Also Küßböcks Fahrlehrer oder verheiratete Männer. Ja, an den prima nachgebastelten Orten und tollen Szenarien kann man sich ergötzen, aber wer will das nach derartigen Problemen noch? Zu wenig für ein gutes Strategiespiel.

Andreas Bertits

Info: [www.waronterror.de](http://www.waronterror.de)



ANDREAS BERTITS

Platt, aber wahr: Zu früh zu kommen, ist einfach blöd. Ja, *War on Terror* hätte etwas mehr Entwicklungszeit gut getan. Denn die angesprochenen Probleme kann man sicherlich in den Griff bekommen. Momentan müssen sich Strategen mit einem halbgaren Produkt begnügen, aus dem so viel hätte werden können. Eine Klasse Optik – so wie ich sie jeden Morgen im Spiegel sehe –, dazu coole Aufgaben, das passt. Selbst die abgedreht abstruse Geschichte hebt sich positiv vom üblichen Zweiten-Weltkriegs-Schmonz ab. Unterm Strich bleibt dennoch eine vernechte Chance, was schmerzt.



## War on Terror

PREIS Ca. € 45,-  
TERMIN 7. April 2006

GENRE Echtzeit-Strategie  
ENTWICKLER Digital Reality  
VERTEILER Deep Silver  
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren  
SPRACHE/TEXT Deutsch  
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

## MINDESTEN!

2 GHz, 512 MByte RAM, 128 MByte Grafikkarte, 4,2 GByte HD, DVD-Laufwerk, Win2000

## MEHRSPIELER-OPTIONEN

Conquer, Deathmatch, King of the Hill, Steal the Flag; 1 Spieler pro DVD.

## PREIS/LEISTUNG

85%

## GRAFIK

86%

## SOUND

82%

## STEUERUNG

82%

## MEHRSPIELER

82%

## SPIELPASSWERTUNG:

100%

■ Gravierende KI-Mängel -20%

■ Unstimmiges Balancing -10%

■ Miserable Wegfindung -8%

■ Programmfehler -6%

■ Unausgeglichene Kameraführung -3%

## AUSREICHEND

Nette Grafik, gute Missionen, aber ohne Ende versprochenes Potenzial.

53%

EINZELSPIELER



»Hierher führt eine... in der...«

Die Chinesen halten ein Dorf, um es vor den Terroristen zu beschützen.



Überblick verloren?  
Wir haben ihn!

[www.wazap.de](http://www.wazap.de)

VIDEOGAMES  
20 Jahre



SFT

U & Games

PC ACTION

WIDESCREEN



**Wazap!**

[www.wazap.de](http://www.wazap.de) Die Spielesuchmaschine



»Im Publikum: Nena.«

# Hau den Lukas!

Der englische Verteidiger Ashley Cole haut mit einer Grätsche den deutschen Hoffmannsträger Podolski um.



LUKASZ CISZEWSKI

Dank FIFA WM 06 ging mein Traum in Erfüllung: Die polnische Nationalmannschaft deklarierte in der Gruppenphase Deutschland, vernaschte im Halbfinale Brasilien und schickte im Endspiel Argentinien mit 4:0 nach Hause. Wow – und das alles sah auch noch klasse aus! Doch spielerisch ist mir der Titel trotzdem zu öde. Zu allem Überfluss ging mir die künstliche Intelligenz schon während der Quali auf den Sack. Wer eine Fußball-Sim mit mehr Tiefgang will, kommt auch dieses Jahr nicht an Pro Evo Soccer vorbei.

VERGLEICH  
Pro Evolution  
Soccer 5



## Haben Sie WM-Tickets? Wir auch nicht. Aber dafür gibt es FIFA WM 2006.

In FIFA Fußball Weltmeisterschaft Deutschland 2006 ist die Welt noch in Ordnung. Im offiziellen und virtuellen Pendant zum größten Sportereignis des Jahres hatte der Zoff zwischen der Defensivlegende von Borussia Dortmund, Christian Wörns, und Nationaltrainer Jürgen Klinsmann keine Konsequenzen. Der Dortmunder steht in der Startaufstellung der PC-Abwehr. Ganz im Gegensatz zur Wirklichkeit, in der Wörns seine letzte WM-Chance verspielt hat. Ob mit oder ohne Wörns – im echten Leben sind die Chancen der Deutschen in Anbetracht der Klasse der Konkurrenz sowie gering. Mit FIFA WM 2006 aber entscheiden Fußballfans selbst, ob es das deutsche Team tatsächlich ins Finale schafft.

## ALLES SCHON GESEHEN

Wir kennen es schon von anderen FIFA-Ablegern wie Champions League 04-05 oder Euro 2004: Man nehme die aktuellste FIFA-Grafik-Engine, streiche je nach Turnier National- und/oder Vereinsmannschaften und heraus kommt eine abgespeckte Fassung von EAs Vorzeige-Sportspiel. Diesmal sparen die Macher nicht nur beim Mannschaftsumfang, der hier 127 Nationalmannschaften beinhaltet. Zusätzlich fehlt es an Optionen. So vermissen wir die aus FIFA 06 bekannte „Team-Chemie“. Wer gegnerische Stürmer mittels Manndeckung stoppen will, schaut ebenfalls in die Röhre. Blödi! Dafür implementierten die Entwickler allerdings einen sehr gelungenen Szenario-Modus. Dieser versetzt Sie in fiktive, aber auch historische Momente der Fußballgeschichte. Sie dürfen beispielsweise das WM-Finale 1966 in England

nachspielen und der deutschen Nationalmannschaft zum Sieg verhelfen. Denn jeder (außer unserem Textchef Willi!) weiß, dass das Wembley-Tor nie hätte zählen dürfen. Spielerisch erinnert FIFA WM 2006 sehr an das technische Vorbild FIFA 06. Nur die künstliche Intelligenz erscheint uns schwächer. Sogar auf hohen Schwierigkeitsgraden verhalten sich die gegnerischen Kicker mitunter unrealistisch und nervig. So passen die KI-Jungs den Ball minutenlang durch die eigenen Reihen, um ihn dann unmotiviert nach vorn zu dreschen. Zudem nervt der monotone Spielverlauf. Alle Aktionen und Animationen wirken einstudiert, unflexibel – schlicht unrealistisch. Es fehlt einfach ein Stück weit an Abwechslung und Überraschungsmomenten. Dafür entschädigt die tolle Präsentation nur bedingt.

Lukas Ciszewski

Info: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)



## FIFA Fußball-WM 2006

PREIS Ca. € 35,-  
TERMIN 27. April 2006

GENRE Sportspiel  
ENTWICKLER EA Sports  
VERTIEB Electronic Arts  
USK-FREIGABE Ohne Altersbeschränkung  
SPRACHE/TEXT Deutsch  
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENGS  
1,3 GHz, 256 MB RAM, 900 MB HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN  
Freundschaftsspiel, Turniere; 2 Spieler pro DVD.

PREIS/LEISTUNG  
GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
MEHRSPIELER

SPIELSPASSWERTUNG: 100  
■ Nur Nationalmannschaften -10%  
■ Wenig Abwechslung im Spielverlauf -10%  
■ Verbesserungswürdige Ballphysik -3%  
■ Schwache KI -2%

GUT  
Wer die WM 2006 originalgetreu nachspielen will, muss hier zugreifen.

75%  
EINZELSPIELER



Hat die komplette Abwehr der Brasilianer überrumpelt: Thierry Henry.



Der Held des Champions League Endspieles 2005: Der Poln. Jerzy Dudek vom FC Liverpool.

# Heimspiel 2006



Nach *Fußballmanager Fun* kommt jetzt *Heimspiel 2006*. Verantwortlich für die extrem einsteigerfreundliche Wirtschaftssimulation ist Spiel-designer-Legende Werner Krahe, der bereits 1991 mit *Bundesliga Manager professional* eine riesige Fangschar gewinnen konnte. Vom Prinzip her hat sich seither eigentlich fast nichts geändert. Gut, wie es sich für einen modernen Manager gehört, verfügt auch *Heimspiel 2006*

über 3D-Spielszenen. Die fallen grafisch zwar lange nicht so üppig aus wie bei der Konkurrenz von Electronic Arts, sind aber spannend und wirken meistens realistisch. Obwohl Sie sich im Vergleich zu anderen Genrevertretern in fast schon erschreckend wenig Untermenüs herumtreiben, gibt es alle Optionen, die man benötigt. *Heimspiel 2006* beschränkt sich auf das Wesentliche: Stadion-Ausbau, grobe Finanzplanung



In den 3D-Spielszenen geht es recht lebhaft und spannend zur Sache.

RALPH WOLLNER

Wenn *Heimspiel 2006* die Originaltitelzinsen hätte, würde ich den Titel im (niedrigen) 80er-Bereich ansiedeln. Die Fantasienamen und Stadionnerven auf Dauer. Dass kann man aber mit dem Editor ändern. Außerdem sind die Fans schon so heiß, dass Sie die Originaldaten mit Leichtigkeit im Netz bekommen!

|                |     |                                               |
|----------------|-----|-----------------------------------------------|
| PREIS/LEISTUNG | 5,5 | OUT                                           |
| GRAFIK         | 5,5 | 76                                            |
| SOUND          | 5,5 |                                               |
| STEUERUNG      | 5,5 | Wirtschaftssimulation                         |
| MEHRSPIELER    | 7,5 | Einzelspieler                                 |
| GENRE          |     | GreenCode/7he Games Company                   |
| HERSTELLER     |     | Ca. € 35,-                                    |
| PREIS          |     | MINDESTENS 1 GHz, 256 MByte RAM, 650 MByte HD |

Info: [www.heimspiel-fm.de](http://www.heimspiel-fm.de)

## Sonic Mega Collection Plus



Frage: Was haben *Sonic Mega Collection Plus* und unser Chefredakteur gemein? Antwort: Beide sind uralt und sehen kacke aus. Aber, wie schon oft erwähnt, ist es ja nicht das Aussehen von Belang, nein, es sind die inneren Werte, die zählen. Diese Sega-Oldie-Kollektion hat in der Hinsicht einiges zu bieten – zumindest für Nostalgie-Fans. Es finden sich mehrere Sonic-Klassiker auf dem Silberling, die anno dazumal für Mega Drive und Game Gear erschienen. Das bedeutet: 1. Die Grafik ist wirklich mies. 2. Die Spielmechanik beschränkt sich aufs Wesentliche. Der Großteil der Spiele bietet Jump & Run in Reinkultur. Da fetzen Sie mit Knuddelfiguren durch bunte Levels, hüpfen und fliegen um Ihr Leben – in 2D-Pixel-Optik. *Sonic 3D* beamt die Spielmechanik in die Iso-Perspektive, *Sonic Spinball*

entpuppt sich als Flipper-Simulation und *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* als Puzzle-Spiel. Einige der Titel zocken Sie sogar zu zweit. Verglichen mit aktuellen Jump & Run mag *Sonic Mega Collection Plus* wie ein schlechter Witz anmuten, doch gerade die Älteren unter den Spielern erinnern sich beim Zocken nicht nur ein Mal an die gute alte Zeit zurück – und das hat ja auch was, nicht wahr? Ahmet Isatürk  
Info: [www.sega.de](http://www.sega.de)

|                |     |                                               |
|----------------|-----|-----------------------------------------------|
| PREIS/LEISTUNG | 4,5 | BEFRIEDIGEND                                  |
| GRAFIK         | 4,5 | 69                                            |
| SOUND          | 4,5 |                                               |
| STEUERUNG      | 5,0 | Einzelspieler                                 |
| MEHRSPIELER    |     | Action                                        |
| GENRE          |     | Sega                                          |
| HERSTELLER     |     | Ca. € 19,-                                    |
| PREIS          |     | MINDESTENS 1 GHz, 256 MByte RAM, 3,2 GByte HD |

## Take Command: 2nd Manassas



Die zweite Schlacht um Bull Run 1862 gehörte zu den größten und alles entscheidenden Auseinandersetzungen des amerikanischen Bürgerkriegs. Genau diese Konfrontation tragen Sie nun im Echtzeit-Strategiespiel *Take Command: 2nd Manassas* am PC aus. Dabei kommandieren Sie nicht die gesamten Einheiten der Union oder der Südstaatler, sondern nur einen Teil, der je nach Szenario in der Größe von der Brigade zur Division variiert. Alle anderen Soldaten lenkt die künstliche Intelligenz. Daher achten Sie in den ausufernden Gefechten nicht nur auf die eigene Vorgehensweise und die des Gegners, sondern beziehen auch die Verbündeten mit ein, was Sie mitunter zwingt, die Strategie kurzfristig zu ändern. Optisch reiht der Titel keine Bäume aus. Das 3D-Gelände hinterlässt zwar noch

einen passablen Eindruck, die 2D-Figuren sind aber hässlich. Dafür schlüpfen Sie in die Haut eines Generals und überblicken aus dessen Sicht natürlich nicht mehr das ganze Schlachtfeld – das bringt taktische Tiefe ins Spiel. Der etwas zähe Spielfluss und die träge Steuerung machen *Take Command: 2nd Manassas* aber nur für Fans des Szenarios und geduldige Taktik-Fanatikern interessant.  
Andreas Bertils  
Info: [www.paredox-games.de/tc](http://www.paredox-games.de/tc)

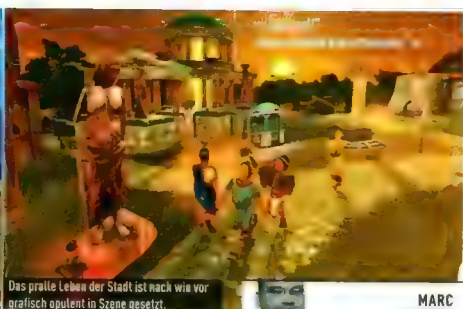
|                |     |                                               |
|----------------|-----|-----------------------------------------------|
| PREIS/LEISTUNG | 5,5 | BEFRIEDIGEND                                  |
| GRAFIK         | 5,5 | 63                                            |
| SOUND          | 5,5 |                                               |
| STEUERUNG      | 5,5 | Einzelspieler                                 |
| MEHRSPIELER    |     | Echtzeit-Strategie                            |
| GENRE          |     | Mad Minute Games/Deep Silver                  |
| HERSTELLER     |     | Ca. € 40,-                                    |
| PREIS          |     | MINDESTENS 1 GHz, 256 MByte RAM, 440 MByte HD |



# Black & White 2: Battle of the Gods



Alle Kreaturen spielen sich gleich. Hier trümpelt unsere Schildkröte eine Armee.



Das pralle Leben der Stadt ist nach wie vor grafisch opulent in Szene gesetzt.



MARC  
BREHME

Die Götter sind wohl verrückt! Nein, wir haben keine Colaflasche im Dschungel und auch keine überhöhte Arztrechnung gefunden, sondern schon wieder einen Haufen Ärger am Hals. Eben noch hatten wir die Azteken in *Black & White 2* in ihre Schranken verwiesen, schon rückt uns das streitlustige Völkchen erneut auf die Pelle. Im Add-on *Battle of the Gods* beschwören die Jungs einen bösen Gott und spannen ihn vor die Rache-Karre.

Auf drei Inseln – von denen nur zwei wirklich neu sind – fügen Sie sich daher dem Schicksal und bauen wie schon im Hauptspiel eine blühende Stadt auf. Per Götterhand stellen Sie Gebäude auf, ziehen Wege und wirken Wunder, um etwa die verdorrten Felder zu bewässern. Zur Seite steht Ihnen auch wieder eine Kreatur, die Sie nach Gutdünken zu einem herzerguten Schmutzsetier oder fiesem Monster ausbilden, um andere Frak-

tionen im Missionsverlauf zu überzeugen oder platt zu walzen. Entweder wählen Sie bei Spielstart die Grundgesinnung Ihres Haustieres (neutral, gut, böse) oder importieren Ihr Vieh aus dem Hauptspiel. Das garantiert einen flotten Spielstart. Klassisch: Echte Neuerungen – neben den neuen Inseln und der treudoof dreinblickenden Schildkröte – suchen Sie in *Battle of the Gods* allerdings vergeblich.

Marc Brehme

Info: <http://blackandwhite2.ea.com>

Der Wow-Effekt angesichts der coolen Optik ist inzwischen verflogen – ich freute mich auf echte Neuerungen. EA, wo sind die sinnvollen Erweiterungen des Strategieteils? Wo bleibt der Mehrspieler-Modus? *Battle of the Gods* ist eine solide, aber inhaltlich sehr dünne Erweiterung. Da wäre mehr drin gewesen.

| PREIS/LEISTUNG | OUT                                        |
|----------------|--------------------------------------------|
| GRAFIK         | 94%                                        |
| SOUND          | 74%                                        |
| STEUERUNG      |                                            |
| MEHRSPIELER    |                                            |
| GENRE          | Einzel-/Mehrspieler                        |
| HERSTELLER     | Aufbau-Strategie                           |
| PREIS          | Modell Studios/EA                          |
| MINDESTENS     | Ca. € 15,-                                 |
|                | 1,6 GHz, 512 MB RAM, 700 MB HD, WinXP, DVD |

## Dangerous Waters



Bei dieser Seeschlachtsimulation steuern Sie U-Boote, aber auch Schiffe und Flugzeuge – und zwar so realitätsnah, dass Genrefans jubeln und Otto-Normalspielern der Hypothalamus einschläft. Immerhin: Dank des 550-seitigen Pdf-Handbuchs dürfen auch die zuletzt Genannten nach drei Jahren in der

| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND               |
|----------------|----------------------------|
| GRAFIK         | 74%                        |
| SOUND          | 58%                        |
| STEUERUNG      | 82%                        |
| MEHRSPIELER    | 76%                        |
| GENRE          | Simulation                 |
| HERSTELLER     | Synalysts/CDV              |
| PREIS          | Ca. € 40,-                 |
| MINDESTENS     | 500 MHz, 128 MB RAM, Win9x |

Lage sein, ein virtuelles Tauchschiff zu kommandieren. Stundenlang auf ein Sonar und ähnliche Geräte zu starren, macht allerdings nur Freaks Spaß. Ebenso wie die Grafik aus dem vergangenen Jahrtausend und dröge Text-Missionsbeschreibungen. Harald Fränkel

Info: [www.scs-dangerouswaters.com](http://www.scs-dangerouswaters.com)

## The Secrets of Da Vinci



Achtung: Dieses Machwerk hat außer einer Namensähnlichkeit nichts mit *The Da Vinci Code* gemein, dem offiziellen Spiel zum Sakrileg-Kinofilm. Ziel ist es auch hier, den verschollenen Kodex des Altmeisters Da Vinci zu finden, um dessen Erbe einzustreichen. Dabei irren Sie durch lieblos dargestellte Zimmer in

| PREIS/LEISTUNG | UNGENÜGEND                    |
|----------------|-------------------------------|
| GRAFIK         | 35%                           |
| SOUND          | 45%                           |
| STEUERUNG      | 20%                           |
| MEHRSPIELER    | 46%                           |
| GENRE          | Adventure                     |
| HERSTELLER     | Nobilis/Francispoint          |
| PREIS          | Ca. € 40,-                    |
| MINDESTENS     | 800 MHz, 64 MB RAM, 1,2 GB HD |

der Da-Vinci-Villa und heimsen Gegenstände ein, ohne zu wissen, wozu man sie braucht. Auf gut Glück kommen Sie dann doch mal weiter, nur um in der nächsten Sackgasse zu landen. Als ob das Leben nicht schon langweilig genug wäre ... Manuel Grundmann

Info: [www.nobilis-france.de](http://www.nobilis-france.de)

## Bengal



Für fünf Euro bekommen Sie in *Bengal: Spiel der Götter* das volle Knobelprogramm. Geschenkerückspiel *Wunderbox* ist zwar ein Lückenfüller, doch *Fabelwelt* und *Bengal* sind Ihr Geld allemal wert. In *Fabelwelt* verbinden Sie Zweige, in dem Sie passende Stücke anlegen und in *Bengal* schießen Sie mit dem putzigen Tiger Bengi bunte Murmeln auf eine lange Kette bis Sie alle aufgelöst haben. Alle Spiele sind relativ leicht und für Gelegenheits-PCler geeignet. Wer sich mit der Maus besser auskennt, den fordern erst die späteren Levels. Aber einem halb geschenkten Tiger schaut man nicht ins Maul, denn die paar Kröten ist die Sammlung allemal wert. Joachim Hesse

Info: [www.internium.de](http://www.internium.de)

| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND                  |
|----------------|-------------------------------|
| GRAFIK         | 85%                           |
| SOUND          | 65%                           |
| STEUERUNG      | 78%                           |
| MEHRSPIELER    | 71%                           |
| GENRE          | Denkspiel                     |
| HERSTELLER     | Internium/Frogster            |
| PREIS          | Ca. € 5,-                     |
| MINDESTENS     | 500 MHz, 64 MB RAM, 128 MB HD |

## Air Conflicts

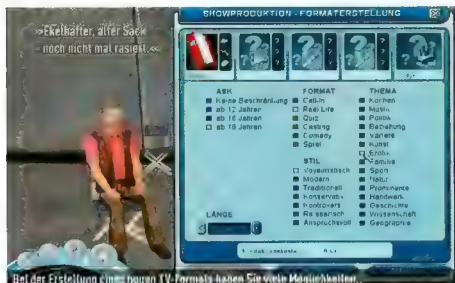


In Luftkämpfen des Zweiten Weltkrieges stellen Sie bei *Air Conflicts* Ihre Schwindelfreiheit unter Beweis. In drei Kampagnen holen Sie aufseiten der deutschen Luftwaffe, britischen Royal Airforce und russischen Flugstaffel alles vom Himmel, was nicht in Ihrem Team spielt. Die Missionen sind frei wählbar und bauen teilweise aufeinander auf. So erkunden Sie etwa den Golf von Finnland und spionieren dort später in einem Spezialauftrag die Abwehrstellungen aus, ohne dass Scheinwerfer Sie erwischen. Böd: Alle Flugzeuge steuern sich nahezu identisch und die Missionen wiederholen sich häufig. Für Genre-Freunde ist *Blazing Angels* die viel bessere Wahl. Marc Brehme

Info: [www.airconflicts.de](http://www.airconflicts.de)

| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND                   |
|----------------|--------------------------------|
| GRAFIK         | 85%                            |
| SOUND          | 65%                            |
| STEUERUNG      | 78%                            |
| MEHRSPIELER    | 71%                            |
| GENRE          | Action                         |
| HERSTELLER     | 3D Vision/Frogster             |
| PREIS          | Ca. € 30,-                     |
| MINDESTENS     | 900 MHz, 256 MB RAM, 843 MB HD |

## Primetime



Bei der Erstellung eines neuen TV-Formates haben Sie viele Möglichkeiten.

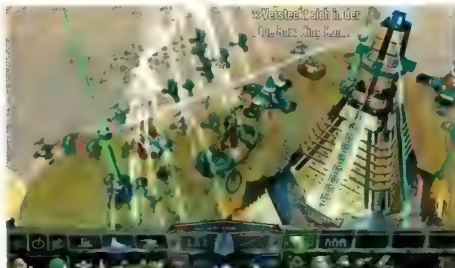
Ach Menno, wir haben uns ja wirklich auf den inoffiziellen Nachfolger der Kultsimulation *Mad-TV* gefreut. Doch die Simulation überzeugt trotz Zusammenarbeit mit RTL weniger als das TV-Programm des eben genannten Senders. Sie entwickeln TV-Konzepte, erstellen Sendepäne, bauen neue Studios, stellen Leute ein, checken die Quote und so weiter. Klingt an sich spannend. In der Realität sieht das aber so aus: Sie klicken sich durch hässliche Polygon-Kulissen, quatschen mit noch hässlicheren Polygon-Heinis und „verlaufen“ sich häufig in der fiktiven Stadt Blickfeld. Diese bereisen Sie aus der Vogelperspektive, um etwa die Häuser der Einwohner anzuklicken, worauf deren Sehgewohnheiten aufpoppen oder um ins TV-Studio zu kommen. Keine der Sendungen bietet einen Wiedererkennungseffekt, da diese nicht an reale Formate angelehnt sind. Zudem geht es einfach zu trocken und humorlos zur Sache. Richtiger Spielspaß kam bei uns erst nach einigen Stunden auf, nachdem wir uns in die Mängel gewöhnt hatten. Wer gern mal einen Programm-Direktor mimen möchte, kommt um diesen Titel mangels echter Konkurrenz dennoch nicht herum. Trotzdem am besten erst Probe spielen!

Ahmet Ischlurk

Info: [www.limbic-entertainment.de](http://www.limbic-entertainment.de)

|                |                                      |
|----------------|--------------------------------------|
| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND                         |
| GRAFIK         | 65                                   |
| SOUND          |                                      |
| STEUERUNG      |                                      |
| MEHRSPIELER    |                                      |
| GENRE          | Simulation                           |
| HERSTELLER     | Limbic/RTL Entertainment             |
| PREIS          | Ca. € 40,-                           |
| MINDESTENS     | 800 MHz, 256 MByte RAM, 700 MByte HD |

## Perimeter: Emperor's Testament



Das Verteidigungssystem des Gegners ist unglaublich stark. Unser Angriff bleibt zweckslos.

Basis bauen, Gebäude verteidigen, Einheiten produzieren, den Feind austuschen: Im Grunde spielt sich das Add-on zum Strategietitel *Perimeter* wie das Hauptprogramm. Ansonsten erweitert *Emperor's Testament* das Spielprinzip um einige neue Gebäude und Einheiten und poliert die verstaubte Optik etwas auf. Markenzeichen des Titels: Sie pflügen erst das Territorium um Ihre Basis mittels so genanntem Terraforming um, und ziehen anschließend dort Fabriken, Kasernen und Energiespeicher hoch. Ebenfalls ein Merkmal aus dem Hauptprogramm: Per Mausklick mutieren Ihre Truppen etwa von Scharfschützen zu schwerer Artillerie. Ganz praktisch für die 25 Missionen der Kampagne, auch wenn die Einheiten alles andere als ausgeglichen wirken. Das ist auch der Grund, warum sich die Erweiterung wie

schon der Haupttitel sackschwer spielen. Nur zwei Fahrzeuge des Widersachers plätzen Ihre Truppen im Nu, während die heimische Verteidigung schon für eine mickrige Drohne Minuten an Realzeit und virtuelle Terrawatt von Energierohstoff verschlingt. Für Hardcore-Strategen und Masochisten ein Grund zum Feiern, alle anderen beifien sich dagegen die Zähne am hohen Schwierigkeitsgrad aus.

Alexander Frank

Info: [www.kdlab.com](http://www.kdlab.com)

|                |                                  |
|----------------|----------------------------------|
| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND                     |
| GRAFIK         | 67                               |
| SOUND          |                                  |
| STEUERUNG      |                                  |
| MEHRSPIELER    |                                  |
| GENRE          | Echtzeit-Strategie               |
| HERSTELLER     | K-D LAB Company/Prolog           |
| PREIS          | Ca. € 20,-                       |
| MINDESTENS     | 1 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD |

## Sudoku XXL



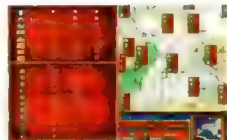
Also langsam gehen uns diese Sudokus auf den Keks! Hat man eine Sudoku-Software gesehen, hat man alle gesehen. Ist ja nicht so, dass da plötzlich spielerische Überraschungen auf einen warten. Die Qualitätsunterschiede machen sich für Normalbürger eigentlich nur in Sachen Umfang oder Steuerung bemerkbar. In der Hinsicht bietet *Sudoku XXL* einiges. Nicht nur, dass man die Sudokus auf vier mal vier oder sechs mal sechs Felder beschränken kann, es sind sogar Ausdrücke möglich, um unterwegs zu knobeln. Über 4,3 Milliarden unterschiedliche Sudokus sind enthalten. Wir haben aber nur rund 798.000 Stück getestet.

Ahmet Ischlurk

Info: [www.halycon.de](http://www.halycon.de)

|                |                                      |
|----------------|--------------------------------------|
| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND                         |
| GRAFIK         | 19                                   |
| SOUND          | 6                                    |
| STEUERUNG      | 6                                    |
| MEHRSPIELER    |                                      |
| GENRE          | Denkspiel                            |
| HERSTELLER     | Artemica/Allycon                     |
| PREIS          | Ca. € 14,-                           |
| MINDESTENS     | 233 MHz, 128 MByte RAM, 150 MByte HD |

## Crown of Glory



Shader-Effekte, 5.1-Sound und Bump Mapping finden Sie in *Crown of Glory* nicht. Vielmehr verursacht die Optik des Titels Augenkrebs. Und der Sound hört sich nur gut an, wenn Sie sich statt des monotonen Gedulds eine Metal-CD reinziehen. Dafür überzeugt aber das Spielerlebnis. Sie führen eine von

|                |                                      |
|----------------|--------------------------------------|
| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND                         |
| GRAFIK         | 68                                   |
| SOUND          |                                      |
| STEUERUNG      |                                      |
| MEHRSPIELER    |                                      |
| GENRE          | Runden-Strategie                     |
| HERSTELLER     | Westar Civilization/Matrix Games     |
| PREIS          | Ca. € 40,-                           |
| MINDESTENS     | 500 MHz, 256 MByte RAM, 650 MByte HD |

acht Nationen (darunter Frankreich, Preußen, Türkei) zur Vorherrschaft in Europa in Zeiten der Napoleonischen Kriege. Hardcore-Strategen jubeln angesichts der vielfältigen Einflussmöglichkeiten, der Rest der Menschheit greift zu *Imperial Glory*.

Alexander Frank

Info: [www.west-civ.com](http://www.west-civ.com)

AUF DVD  
DEMO

## Höhlenwelt-Saga



Basierend auf der Buchreihe *Höhlenwelt-Saga* und dem gleichnamigen Kartenspiel von Harald Evers erleben Sie in der Computerspiel-Variante die strategischen Kämpfe in dieser fantastischen unterirdischen Welt. Entweder messen Sie sich in simplen Scharmützeln oder Duellen mit Computergegnern

|                |                                    |
|----------------|------------------------------------|
| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND                       |
| GRAFIK         | 50                                 |
| SOUND          | 61                                 |
| STEUERUNG      |                                    |
| MEHRSPIELER    |                                    |
| GENRE          | Runden-Strategie                   |
| HERSTELLER     | bhv                                |
| PREIS          | Ca. € 20,-                         |
| MINDESTENS     | 400 MHz, 64 MByte RAM, 75 MByte HD |

oder verfolgen eine Geschichte im Abenteuer-Modus. Aus 195 Karten stellen Sie Ihr Deck zusammen, um gegen zahllose Feinde anzukommen. Das System erinnert an Kartenspiel *Magic: The Gathering* und macht in natura wesentlich mehr Spaß.

Andreas Bertr

Info: [www.bhv.de/hoehlenwelt](http://www.bhv.de/hoehlenwelt)

## Iron Warriors



Zwar liegt die Vermutung nahe, dass man zur Steuerung eines Panzers mehr als nur einen Pkw-Lappen braucht, aber hätten Sie gewusst, dass die Kettenkisten sich so sauschwer fahren lassen? Zumindest in Iron Warriors. Hier schlüpfen Sie in die Kabine eines T-34/85, T-55A oder T-72B und spielen historisch und physikalisch korrekt einige Einsätze aus dem Zweiten Weltkrieg nach. Was bei Simulationen wahre Freudenbraten auslöst, führte bei uns zu Heulkrämpfen. Sie düsen über blöde und leere Landschaften und überfahren ab und an ein paar Bäumchen. Manchmal rennt Ihnen auch ein Gegner vor die Kette. Eine öde Simulation.

Alexander Frank

Info: [www.bv.blackbeargames.com](http://www.bv.blackbeargames.com)

|                |                                  |
|----------------|----------------------------------|
| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND                     |
| GRAFIK         | 62                               |
| SOUND          |                                  |
| STEUERUNG      |                                  |
| MEHRSPIELER    |                                  |
| GENRE          | Simulation                       |
| HERSTELLER     | Black Bear/CIV                   |
| PREIS          | Ca. € 30,-                       |
| MINDESTENS     | 1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD |



# Tony Hawk's American Wasteland



## VERGLEICH



Als große Innovation wollen uns die Macher von *Tony Hawk's American Wasteland* (THAW) die riesige Spielwelt verkaufen, die nicht mehr in einzelne Levels unterteilt ist. Los Angeles sei nun ein einziger, gigantischer Spielplatz. Das entpuppt sich als Mogelpackung, denn die einzelnen Schauplätze sind einfach durch öde „Tunnel“ verbunden. Während man dort durchfährt, wird nachgeladen. Die spielerischen Grundlagen

blieben. Nach wie vor fahren, grinden und springen Sie mit dem Skateboard durch die Gegend und erfüllen diverse Vorgaben, um voranzukommen. Sie bringen beispielsweise eine Saurier-Statue zum Einsturz oder führen vorgegebene Tricks aus. Dabei nervt im Story-Modus, dass Sie komplett bei null anfangen, selbst altbekannte Manöver erst neu erlernen, bevor diese für den Alltagsgebrauch freigeschaltet sind. Für alte Hasen ist das

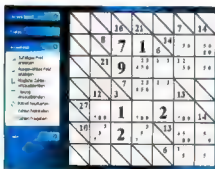
ärgerlich, die Neulinge bemerken dieses Manko wohl kaum. Neben Skateboards stehen Ihnen jetzt übrigens auch BMX-Räder zur Verfügung, wobei hier die Steuerung und die möglichen Tricks nicht ganz so ausufern. Der Mehrspieler-Modus ist wieder gelungen, der Soundtrack erneut richtig geil, die Grafik wiederum etwas detailarm. Mit den Vorgängern kann der Titel auf keinen Fall mithalten. *Ahmet Isci Turk*  
Info: [www.th.american-wasteland.com](http://www.th.american-wasteland.com)

**AHMET ISCI TURK**

Ich habe die Reihe schon seit Tell eins geliebt, doch *THAW* spielte ich schon auf Konsolen eher widerwillig. Der BMX-Modus ist eine nette Neuerung, aber dafür ist der Rest als Rückschritt zu werten. Im Klassik-Modus hatte ich dieses Mal beinahe mehr Spaß als mit dem Haupt-Modus. Schadel!

|                |                                       |                      |
|----------------|---------------------------------------|----------------------|
| PREIS/LEISTUNG | 75%                                   | GUT                  |
| GRAFIK         | 75%                                   | 77%<br>EINZELSPIELER |
| SOUND          | 75%                                   |                      |
| STEUERUNG      | 75%                                   |                      |
| MEHRSPIELER    | 75%                                   |                      |
| GENRE          | Action                                |                      |
| HERSTELLER     | Aspyr Ltd                             |                      |
| PREIS          | Ca. € 34,-                            |                      |
| MINDESTENS     | 1,2 GHz, 512 MByte RAM, 3,5 GByte RAM |                      |

## Kakuro XXL



Was soll denn bitte der Unterschied zwischen Kakuro und Sudoku sein? Für uns sah dieses Zahlenwirrwarr einfach immer gleich aus. Jetzt wissen wir es besser. Während Sie in Sudoku die Zahlen eins bis neun in Kästchen füllen und diese sich nicht wiederholen dürfen, müssen die eingefügten Zahlen in Kakuro der jeweils auf dem Spielfeld angegebenen Summe entsprechen. Kann man schlecht erklären, checkt man in der Praxis aber schnell. Ist das besser als Sudoku? Nicht besser, aber anders. Sudoku-Hasser werfen auf jeden Fall auch hier schnell das Handtuch. Wer gern knobelt greift halt zu, doch uns ist es auf Dauer zu viel. *Ahmet Isci Turk*  
Info: [www.haltvcon.de](http://www.haltvcon.de)

|                |                                    |                      |
|----------------|------------------------------------|----------------------|
| PREIS/LEISTUNG | 75%                                | BEFRIEDIGEND         |
| GRAFIK         | 15%                                | 61%<br>EINZELSPIELER |
| SOUND          | 6%                                 |                      |
| STEUERUNG      | 75%                                |                      |
| MEHRSPIELER    | 75%                                |                      |
| GENRE          | Denkspiel                          |                      |
| HERSTELLER     | Kryslania/Halycon                  |                      |
| PREIS          | Ca. € 14,-                         |                      |
| MINDESTENS     | 233 MHz, 64 MByte RAM, 30 MByte HD |                      |

## Ticket to Ride



Kennen Sie das Brettspiel Zug um Zug? *Ticket to Ride* bringt es auf den PC. Mit farbigen Spielkarten erstellen Sie eine Zugstrecke zwischen mehreren Orten und versuchen dabei, schneller zu sein als Ihre Gegner. Die superlangweilige Grafik und der nervige Soundtrack tragen so gar nicht zum Spiel-

|                |                                    |                      |
|----------------|------------------------------------|----------------------|
| PREIS/LEISTUNG | 50%                                | BEFRIEDIGEND         |
| GRAFIK         | 50%                                | 65%<br>EINZELSPIELER |
| SOUND          | 50%                                |                      |
| STEUERUNG      | 50%                                |                      |
| MEHRSPIELER    | 50%                                |                      |
| GENRE          | Runden-Strategie                   |                      |
| HERSTELLER     | Days of Wonder/Amazon              |                      |
| PREIS          | Ca. € 25,-                         |                      |
| MINDESTENS     | 1 GHz, 256 MByte RAM, 250 MByte HD |                      |

spaß bei. Selbst erstellte Gebietskarten sind jederzeit einbindbar. Online dürfen Sie ein Jahr kostenlos zocken, danach fallen Abgebühren an. *Ticket to Ride* ist eine ganz nette Brettspiel-Umsetzung, mehr nicht. Wer auf sowas steht, kann zugreifen. *Andreas Berit*  
Info: [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)

## Battle of Europe



Sie nehmen mit authentischen Fliegern an bekannten Schlachten des Zweiten Weltkrieges teil, greifen Luft- und Bodenziele an und siehe da – der Titel entpuppt sich wirklich als spaßig. *Sturm* Fans ist es viel zu unkompliziert, doch Action-Freunde feuern aus allen Rohren, sammeln im Sturzflug Bonus-Ge-

|                |                                      |                      |
|----------------|--------------------------------------|----------------------|
| PREIS/LEISTUNG | 75%                                  | BEFRIEDIGEND         |
| GRAFIK         | 75%                                  | 70%<br>EINZELSPIELER |
| SOUND          | 75%                                  |                      |
| STEUERUNG      | 75%                                  |                      |
| MEHRSPIELER    | 75%                                  |                      |
| GENRE          | Action                               |                      |
| HERSTELLER     | Black Bean/CDV Software              |                      |
| PREIS          | Ca. € 35,-                           |                      |
| MINDESTENS     | 1,5 GHz, 512 MByte RAM, 640 MByte HD |                      |

genstände wie etwa Superbomben ein und freuen sich an 16 fordernden Missionen. Nervig ist allerdings die hakelige Steuerung per Tastatur. Am besten geht es mit dem Flügelschick. Technisch ist der Titel zweckmäßig bis sehr ordentlich. *Ahmet Isci Turk*  
Info: [www.boe.blackbeangames.com](http://www.boe.blackbeangames.com)

## Kakuro Meister



Hurra! Wieder ein Kakuro-Spiel! Es gilt, Zahlen von 1-9 auf einem Gitterfeld so einzutragen, dass sie sowohl horizontal als auch vertikal einer vorgegebenen Summe entsprechen. Weiter links haben wir ja bereits ein Kakuro-Spiel getestet, das einen Prozentpunkt mehr kassierte. Warum? Weil *Kakuro-Meister* uns optisch nicht ganz so überzeugen konnte wie *Kakuro XXL*. Klar sehen beide Titel scheife aus, doch es gibt keine Unterschiede. Eigentlich bräuchten keine Kakuro- oder Sudoku-Spiele mehr zu erscheinen, da man mit den bereits erhältlichen jahrelang beschäftigt ist. Vorausgesetzt, man hat Bock darauf. Wir gehen jetzt wieder ballern! *Ahmet Isci Turk*  
Info: [www.peppergames.de](http://www.peppergames.de)

|                |                                    |                      |
|----------------|------------------------------------|----------------------|
| PREIS/LEISTUNG | 50%                                | AUSREICHEND          |
| GRAFIK         | 15%                                | 60%<br>EINZELSPIELER |
| SOUND          | 5%                                 |                      |
| STEUERUNG      | 75%                                |                      |
| MEHRSPIELER    | 75%                                |                      |
| GENRE          | Denkspiel                          |                      |
| HERSTELLER     | Softart/Pepper Games               |                      |
| PREIS          | Ca. € 9,-                          |                      |
| MINDESTENS     | 233 MHz, 64 MByte RAM, 10 MByte HD |                      |



Zu den 20 Golfmodellen gehören auch PS-strotzende Konzeptautos wie dieser VW Roadster.

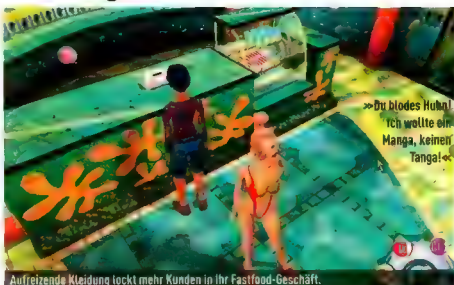
Rechtzeitig zum 30. Geburtstag bekommt der gute alte Golf GTI ein eigenes Rennspiel spendiert. Insgesamt erwarten Sie in *GT Racing 20* Original-Volkswagen, extravagante Modelle wie Beetle Baja Bug inklusive. Im Karriere-Modus sausen Sie mit den kultigen Wolfsburgern durch 70 Rennen, in denen zum Teil auch abenteuerliche Disziplinen wie Drag-, Drift- und Querfeldein-Rennen stattfinden. Mit den eingestrichenen Preisgeldern machen Sie aus den Fahrzeugen echte Porschejäger, denn im Tuningbereich gibt es jede Menge giftige Teile von bekannten Herstellern wie BBS, Koenig und Recaro. Schon bei der ersten Probefahrt ist klar: *GT Racing* stammt aus der Arcade-Ecke. Alle Autos legen dasselbe gutmütige Fahrverhalten auf den Asphalt und bei kleinen Fahrfehlern drückt das Programm meist ein

Auge zu. Dank der bewährten *Xpand-Rally*-Engine sieht *GT Racing* hübsch aus, wobei die Cockpits ein paar mehr Details vertragen hätten. Auch das Geschwindigkeitsgefühl haut einen nicht vom Hocker. Ob Sie mit 80 oder 200 km/h über die Piste donnern – der Unterschied ist relativ gering. Im Mehrspieler-Modus treten bis zu vier Piloten online gegeneinander an. Ralph Wolter

Info: [www.gttracingthegame.com](http://www.gttracingthegame.com)

|                |                                           |     |
|----------------|-------------------------------------------|-----|
| PREIS/LEISTUNG | 7,5                                       | GUT |
| GRAFIK         | 7,5                                       |     |
| SOUND          | 7,5                                       |     |
| STEUERUNG      | 7,5                                       |     |
| MEHRSPIELER    | 7,5                                       |     |
| GENRE          | Rennspiel                                 |     |
| HERSTELLER     | Technic/Deep Silver                       |     |
| PREIS          | Ca. € 40,-                                |     |
| MINDESTENS     | 1,8 GHz, 256 MB RAM, 2,5 GByte HD, Win XP |     |

## Hot Dogs Hot Girls



Aufreizende Kleidung lockt mehr Kunden in ihr Fastfood-Geschäft.

Es gibt eine billige Masche, die immer zieht, wenn man ein Produkt an den Mann bringen will. Die Rede ist von halbnackten Frauen, die ein Titelbild zieren. So wie im Fall von *Hot Dogs Hot Girls*. Wir von der PC ACTION kennen uns mit diesem Thema aus. Oder glauben Sie, dass die Leute damals unser Heft wegen der interessanten Reportagen gekauft haben? Die Wirtschaftssimulation *Hot Dogs Hot Girls* macht Sie zum Unternehmer. Sie errichten wahlweise in Los Angeles, Seattle oder New York eine Fast-Food-Kette, kaufen Produkte ein und scheffeln mit der richtigen Marktstrategie massig Kohle. Doch genau wie wir Männer sind die virtuellen Konsumenten wählerisch und wollen natürlich auch etwas fürs Auge. So dürfen Sie Ihre Mitarbeiterinnen im örtlichen Großhandel oder Kleidungsgeschäft

mit heißen Outfits ausstatten. Für ein wenig Abwechslung sorgt die Mafia. Durch Kontakt zum organisierten Verbrechen und dem Paten Don Salomero heizen Sie der Konkurrenz so richtig ein, bezahlen dafür aber auch pünktlich Ihre Schulden. *Hot Dogs Hot Girls* ist kein wirklich intellektuelles Spiel. Anhänger von Wirtschaftssimulationen können aber trotzdem ihren Spaß damit haben.

Lukasz Ciszewski

Info: <http://fnp.fuzzysave.com>

|                |                              |              |
|----------------|------------------------------|--------------|
| PREIS/LEISTUNG | 6,5                          | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK         | 6,5                          |              |
| SOUND          | 6,5                          |              |
| STEUERUNG      | 6,5                          |              |
| MEHRSPIELER    | 6,5                          |              |
| GENRE          | Wirtschaftssimulation        |              |
| HERSTELLER     | Fuzzysave/Trad               |              |
| PREIS          | Ca. € 35,-                   |              |
| MINDESTENS     | 800 MHz, 256 MB RAM, Win98SE |              |

## Evolution GT



Der Scar-Nachfolger bietet 28 Strecken und 35 Original-Autos renommierter Hersteller wie Audi, Renault und Opel. Herzstück des Titels ist der Karriere-Modus, in dem Sie Ihren Fahrer von ganz unten an die Spitze der Rennelite führen. Im ausgeklügelten Talentsystem steigern Sie die Fähigkeiten Ihres Charakters, was sich auf der Piste direkt bemerkbar macht. Obwohl die Autos feine Spiegeleffekte haben, ziehen die unbelebten Streckenumgebungen wie zum Beispiel in Berlin, Donington Park und Barcelona die Grafikwertung nach unten. Für Mehrspieler-Partien bleibt nur ein zweier Spitscreen. Auf Internet- und Netzwerk-Funktionen wurde verzichtet. Ralph Wolter

Info: [www.blackbengames.com](http://www.blackbengames.com)

|                |                                             |     |
|----------------|---------------------------------------------|-----|
| PREIS/LEISTUNG | 7,5                                         | GUT |
| GRAFIK         | 7,5                                         |     |
| SOUND          | 7,5                                         |     |
| STEUERUNG      | 7,5                                         |     |
| MEHRSPIELER    | 7,5                                         |     |
| GENRE          | Rennspiel                                   |     |
| HERSTELLER     | Black Bean/Milestone                        |     |
| PREIS          | Ca. € 40,-                                  |     |
| MINDESTENS     | 800 MHz, 256 MB RAM, 1,2 GByte HD, Win 2000 |     |

## Schiff-Simulator 2006



Eines ist bei solch einem Titel sicher: Der *Schiff-Simulator 2006* ist nur etwas für Freaks, die es ein wenig feuchter mögen. Mit Frachtschiffen, Yachten, Patrouillenbooten und Hafenscneppern dackeln Sie durch 32 Szenarien. Darunter befinden sich Aufgaben wie „Manövrieren Sie ein 150-m-Container-

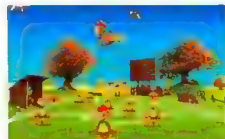
|                |                               |     |
|----------------|-------------------------------|-----|
| PREIS/LEISTUNG | 7,5                           | GUT |
| GRAFIK         | 7,5                           |     |
| SOUND          | 7,5                           |     |
| STEUERUNG      | 7,5                           |     |
| MEHRSPIELER    | 7,5                           |     |
| GENRE          | Simulation                    |     |
| HERSTELLER     | V-Step/Astragon               |     |
| PREIS          | Ca. € 14,-                    |     |
| MINDESTENS     | 2 GHz, 256 MB RAM, 1 GByte HD |     |

schiff zum Hafen“ oder „Retten Sie den Ertrinkenden im Hafen von Rotterdam“. Fans mögen den *Schiff-Simulator 2006* bestimmt, können sich aber nach einigen Spielstunden langweilen. Sehr herausfordernd ist das Spiel nämlich nicht.

Lukasz Ciszewski

Info: [www.astragon.de](http://www.astragon.de)

## Moorhuhn Soccer



Am Anfang war *Moorhuhn* Kult, inzwischen sind die stetig neuen Versionen nur noch nervtötend. Besonders, wenn sie spielerisch ein Rückschritt sind. *Moorhuhn Soccer* bietet die Spütleite eines Butterbrots und den Gute-Laune-Faktor der Vogelgrippe. Im Modus „Moor Kick“ erschießen Sie Fußballwühler –

|                |                                  |            |
|----------------|----------------------------------|------------|
| PREIS/LEISTUNG | 2,5                              | UNGENÜGEND |
| GRAFIK         | 3,5                              |            |
| SOUND          | 1,5                              |            |
| STEUERUNG      | 1,5                              |            |
| MEHRSPIELER    | 8,5                              |            |
| GENRE          | Action                           |            |
| HERSTELLER     | Phenomena                        |            |
| PREIS          | Ca. € 10,-                       |            |
| MINDESTENS     | 1,4 GHz, 256 MB RAM, 22 MByte HD |            |

aber nur, wenn sich das Federvieh im Ballbesitz befindet. Zur Seite bewegen lässt sich der Bildschirm nicht mehr. Im Modus „Power Kick“ lassen Sie ein Huhn per Mausclick Fallrückzieher verwandeln. Jedes Flash-Spiel im Internet macht mehr Spaß. Joachim Hesse

Info: [www.moorhuhn-soccer.de](http://www.moorhuhn-soccer.de)

## Billy Hatcher



Ein als Hahn verkleideter Junge soll eine bonbonbunte Welt retten, wobei ihn sein Dress zum Superhelden macht: Billy schubst ständig Eier durch die Gegend, denn nur damit kann er auf höhere Ebenen springen, Gegner überrollen und pokémonartige Hilfswesen ausbrüten. Klingt bescheuert? Ist es auch. Das Spiel präsentiert sich nicht nur optisch so zuckersüß, dass die Kariesbakterien Samba tanzen. Es spricht eher Kinder an – die über eine gute Kombinationsgabe verfügen sollten! Sie dürfen in höheren Levels trotzdem Rotz und Wasser heulen; wegen der sensiblen Steuerung und blöden Speicherpunktfunktion. Weniger ins Gewicht fällt die Mager-Technik. Harald Fränkel

Info: [www.saga.de](http://www.saga.de)

|                |                           |              |
|----------------|---------------------------|--------------|
| PREIS/LEISTUNG | 6,5                       | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK         | 6,5                       |              |
| SOUND          | 6,5                       |              |
| STEUERUNG      | 6,5                       |              |
| MEHRSPIELER    | 6,5                       |              |
| GENRE          | Jump & Run                |              |
| HERSTELLER     | Sonic Team/Sega           |              |
| PREIS          | Ca. € 20,-                |              |
| MINDESTENS     | 1 GHz, 256 MB RAM, Win XP |              |



# Holen Sie sich Ihr Spiel

Hammer-Spiele für null Komma nix \*!

\* Wer jetzt ein Jahres-Abo bei PC ACTION wirbt, kann als kostenloses Geschenk ein Hammer-Spiel als Prämie abholen.



## HITMAN: BLOOD MONEY \*

Der glatzköpfige Profikiller kehrt mit einem Koffer voller Aufträge zurück und dieses Mal entlohnt man ihn mit kalter, harter Währung. Wie er das Geld ausgibt, beeinflusst seinen Weg zum Ziel. Die Waffen, die ihm zur Verfügung stehen, beschreiben jedem Locken ein einzigartiges Spielerlebnis.

Dank des neuen Vertriebs von IO Interactives Steamdruckkammer Glacier-Engine ist *Hitman: Blood Money* die brutalste und realistischste Simulation des Lebens eines gnadenlosen virtuellen Killers.

\* Ausweiskopie des Prämienempfinders notwendig.

PRÄMIENNUMMER: 002997

## RISE & FALL

*Rise & Fall: Civilizations at War* ist ein ausgeklügeltes Echtzeit-Strategiespiel, das den Spielern die Herrschaft über eine der vier mächtigsten Zivilisationen der Antike überlässt: Griechen, Römer, Ägypter und Perser. Erstmals können Sie als einer der acht größten Helden der Antike gemeinsam mit Ihren Truppen in die Schlacht ziehen und den Sieg für die eigene Nation auf dem Feld der Ehre erkämpfen. Erleben Sie epische Echtzeit-Strategie und streiten Sie um die Krone der Antike!

PRÄMIENNUMMER: 002995





**THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION**  
Nicht nur Rollenspiel-Fans sind angesichts dieser prächtigen Fantasy-Welt und der atemberaubenden Grafik hellauf begeistert. Lassen Sie sich dieses Spektakel nicht entgehen.

PRÄMIENNUMMER: 002869



**SPELLFORCE 2**  
Spellforce 2 bietet eine gelungene Synthese aus klassischer Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Die Grafik des Spiels ist ohne Zweifel vom Allerfeinsten!

PRÄMIENNUMMER: 002896



**PREY \***  
Der 3D-Shooter Prey ist atmosphärisch dicht, technisch beeindruckend und superspannend. Erscheint: 31.07.2006.

\* Ausweisungskopie des Prämienempfängers notwendig.

PRÄMIENNUMMER: 002947



**FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS**  
Der Name ist Programm: das neue Full Spectrum Warrior ist wirklich hammerhart! Erscheint: 31.07.2006.

PRÄMIENNUMMER: 002936



**HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5**  
Der Titel besticht durch ultramoderne 3D-Ansichten, revolutionäre, strategiebasierte Kämpfe, innovative Mehrspieler-Merkmale und fesselnde Rollenspiel-Elemente.

PRÄMIENNUMMER: 002998



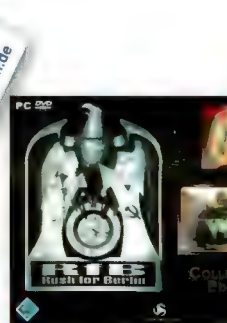
**GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER**  
Der Taktik-Shooter bietet eine packende Kampagne und liefert einen coolen Koop- und Belagerungs-Modus.

PRÄMIENNUMMER: 003003



**50 EURO GUTSCHEIN VON PLAYCOM**  
Gehen Sie shoppen auf [www.playcom.de](http://www.playcom.de) – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung.

PRÄMIENNUMMER: 002918



**RUSH FOR BERLIN COLLECTOR'S EDITION**  
Schicken Sie Ihre Helden in den Kampf! Die Collector's Edition enthält neben weiteren Boni auch eine Adler-Statue aus Metall.

PRÄMIEN- NUMMER: 002999

**Bequemer und schneller online abonnieren:**

**[abo.pcaction.de](http://abo.pcaction.de)**

**Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.**

**PC ACTION**

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anf, Fax: +43 (0)6246 8825277

- ☐ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**  
(€ 51,00/12 Ausgaben (+€ 1,00/Weg), bestellbar € 63,00/12 Ausgaben, Österreich € 61,00/12 Ausg.)
- ☐ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo-18-Abo mit DVD**  
DURCH: Sie können nur zugeworben werden, wenn die Herausgeber des neuen Abosystems mitgeschrieben wird!  
(€ 51,00/12 Ausgaben (+€ 1,00/Weg), bestellbar € 63,00/12 Ausgaben, Österreich € 61,00/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

(\*Ausweisungskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

**Folgende Prämie möchte ich haben:**

| Prämie | Prämiennummer |
|--------|---------------|
|        |               |
|        |               |
|        |               |
|        |               |

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**  
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)



## BUDGET

Zwei US-Soldaten halten Ausschau nach MEC-Tropfen, während ein Kampfhubschrauber vorbeifliegt.

3 Spieler können hier über die Luft in den Kampf einsteigen.

Luttkämpfe gehören zum Battlefield 2-Alltag genauso dazu wie Panzerschlachten.

> 400 Spieler können hier über die Luft in den Kampf einsteigen.

## Was für ein Pack!



**BATTLEFIELD 2** steht noch nicht in Ihrem Regal? Dann sollte sich dies schleunigst ändern. Dank der praktischen **DELUXE**-Version.

Die beiden *Battlefield*-Titel 1942 und Vietnam schlugen in der Mehrspielergemeinde ein wie eine Bombe. Logisch, dass sich die schwedischen Entwickler nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen, sondern fleißig weiter tüfteln. Im vergangenen Sommer erschien ein echter zweiter Teil, Ende des Jahres das erste Add-on mit dem Namen *Battlefield 2: Special Forces*. Diese beiden Mehrspieler-Hämmer gibt es nun als Deluxe-Edition. Doch welche Unterschiede gibt es eigentlich zu den ersten *Battlefield*-Teilen? Ganz einfach: kein Zweiter Weltkrieg mit veralteten Waffen und Fahrzeugen, keine Reisfelder und Dschungelareale. Willkommen in der Gegenwart! Mit modernen Schusswaffen, Fahr- und Flug-

zeugen treten in *Battlefield 2* gleich drei Parteien virtuell gegeneinander an. Auf der einen Seite die US-Amerikaner, die schon zum dritten Mal in Folge die Guten mimen. Die Amis setzen sich wahlweise mit der arabischen MEC (Middle Eastern Coalition; Koalition des Nahen Ostens) und China auseinander. Dabei verfügen die Schauplätze im Nahen Osten und in China über drei Konfigurationen. So dürfen sich je nach Wunsch 16, 32 oder gar 64 Zocker miteinander messen. Bis heute gilt das *Battlefield 2*-Hauptprogramm mit seinen spannenden Materialschlachten und der grandiosen Grafik als Nonplusultra im Mehrspieler-Shooter-Genre.

## DAS GIBT'S DAZU!

Im Erweiterungs-Pack übernehmen Sie die Rolle eines Elitesoldaten der amerikanischen SEALs, der britischen SAS oder der russischen Spez-

nas. Diese liefern sich einen stetigen Kampf mit Kommandosoldaten der MEC, Rebellen und aufständischen Einheiten. Auch wenn der Umfang des Add-ons mager ausfällt, ist *Special Forces* eine würdige Erweiterung. Denn derart spannend inszenierte Häuserkämpfe besitzen bei Mehrspieler-Shootern absoluten Seltenheitswert.

Lukasz Ciszewski

Info: [www.battlefield2.com](http://www.battlefield2.com)



LUKASZ CISZEWSKI

Natürlich sind über 50 Euro für das Doppelpack nicht gerade wenig. Doch sehen Sie es mal so: Mit *Battlefield 2* bekommen Sie den wohl besten Mehrspieler-Shooter des vergangenen Jahres. Technisch und spielerisch kann bisher kein Titel mit diesem Vorzeigewerk von DICE mithalten. Und obendrauf gibt's das feine Erweiterungs-Pack mit neuen Parteien, Waffen und Karten, das gerade mal ein paar Monate alt ist. Sollten Sie *Battlefield 2* noch nicht besitzen, haben Sie also gar keine andere Wahl: Zuschlagen!



## Battlefield 2 Deluxe

PREIS Ca. € 55,-  
TERMIN 16. Juni 2006

GENRE Mehrspieler-Shooter  
ENTWICKLER Dice  
VERTEILER Electronic Arts  
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren  
SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch  
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS  
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Win-dows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN  
Eruoberungsmodus; 1 Spieler pro DVD

TESTS IN AUSGABE  
8/2005, 2/2006

PREIS/LEISTUNG  
GRAFIK  
SOUND  
STEUERUNG  
EINZELSPIELER

NERVENVRAGEN  
Ein besseres Mehrspieler-Shooter-Doppel-Pack suchen Sie vergeblich.

92%  
MEHRSPIELER



## Gameplay mit Kinosound

**Ultimativ 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker**



# Medusa 5.1 ProGamer Edition

**WWW.SPEED-LINK.COM**



# Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

| TITEL                         | GENRE      | ANBIETER    | WERTUNG | PREIS  | TEST IN AUSGABE |
|-------------------------------|------------|-------------|---------|--------|-----------------|
| Battlefield 2 Deluxe          | Action     | EA          | 92%     | € 55,- | 8/05 & 2/06     |
| C&C Generäle: Die Stunde Null | Strategie  | AK Tronic   | 88%     | € 10,- | 12/03           |
| Daemen Vector                 | Action     | Frogster    | 33%     | € 15,- | 2/06            |
| Knights of Honor              | Strategie  | Koch Media  | 80%     | € 10,- | 11/04           |
| Neverend                      | Action     | Frogster    | 64%     | € 15,- | 2/06            |
| Pro Evolution Soccer 5        | Sportspiel | Konami      | 89%     | € 20,- | 12/05           |
| Singles 2: Wilde Zeiten       | Simulation | Deep Silver | 79%     | € 10,- | 7/05            |
| Ski Racing 2006               | Sportspiel | Koch Media  | 81%     | € 20,- | 1/06            |
| The Stalin Subway             | Action     | Frogster    | 64%     | € 20,- | 2/06            |
| Vivisector: Beast Within      | Action     | Frogster    | 55%     | € 20,- | 3/06            |



# Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmachen möchte, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Blättern Sie zu Seite 68!



Auch diesen Monat kommt niemand an den Splitzereiter F.E.A.R. heran. Doch Oblivion lauert.

| Platz | Vormonat | Spiele                        | Ausgabe | Wertung | Hersteller         |
|-------|----------|-------------------------------|---------|---------|--------------------|
| 1     | (1)      | F.E.A.R.                      | 11/2005 | 88%     | Monolith           |
| 2     | (NEU)    | The Elder Scrolls 4: Oblivion | 4/2006  | 88%     | Bethesda Softworks |
| 3     | (3)      | Call of Duty 2                | 1/2006  | 90%     | Infinity Ward      |
| 4     | (7)      | Civilization 4                | 1/2006  | 88%     | Firaxis            |
| 5     | (NEU)    | Tomb Raider Legend            | 5/2006  | 90%     | Crystal Dynamics   |
| 6     | (3)      | Quake 4                       | 1/2006  | 88%     | Raven Software     |
| 7     | (4)      | Counter-Strike Source         | 12/2004 | 88%     | Valve              |
| 8     | (8)      | World of Warcraft             | 2/2005  | 93%     | Blizzard           |
| 9     | (11)     | Doom 3                        | 10/2005 | 85%     | id Software        |
| 10    | (6)      | Battlefield 2                 | 8/2005  | 92%     | Dice               |
| 11    | (10)     | Half-Life 2                   | 12/2004 | 94%     | Valve              |
| 12    | (12)     | Far Cry                       | 5/2004  | 91%     | Crytek             |
| 13    | (14)     | Die Sims 2                    | 10/2004 | 89%     | Electronic Arts    |
| 14    | (6)      | Need for Speed: Most Wanted   | 1/2006  | 90%     | Electronic Arts    |
| 15    | (15)     | GTA San Andreas               | 8/2005  | 93%     | Rockstar North     |

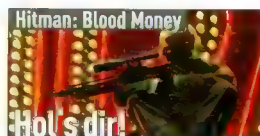


Das Rollenspiel-Epos The Elder Scrolls 4: Oblivion legt einen tollen Start hin und positioniert sich auf Platz 2.

## Frauenpower



Der Kletter- und Ratselspieler Tomb Raider Legend kam bei der Actiongemeinde sehr gut an: Mit einem respektablen fünften Platz meldet sich Frau Croft zurück. Quake 4 hingegen verabschiedet sich aus den Top 5 und muss sich mit der sechsten Position zufrieden geben.



| Spiele                         | Hersteller  | Termin  |
|--------------------------------|-------------|---------|
| Da Vinci Code                  | Take 2      | Mai     |
| Desperados 2                   | Atari       | 26. Mai |
| Gran Turismo                   | Bip         | Mai     |
| Helmspiel 2006                 | TSC         | 26. Mai |
| Heroes of Might & Magic 5      | Ubisoft     | 18. Mai |
| Hitman: Blood Money            | Eidos       | 26. Mai |
| Rise of Nations 2              | Microsoft   | Mai     |
| Rush for Berlin                | Deep Silver | 26. Mai |
| Star Wars: The Force Unleashed | Frogster    | Mai     |
| Timeshift                      | Atari       | 11. Mai |
| VW GTI Racing                  | Deep Silver | 5. Mai  |
| Wildlife Park 2                | Deep Silver | Mai     |

# Der ultimative Technik-Einkaufsführer zur WM



## Sonderausgabe mit DVD

Mit komplettem Spielfilm und 10 unveröffentlichten, preisgekrönten Fußball Kurzfilmen!

**SPIELFILM**  
AFRICA UNITED



**10 EXKLUSIVE KURZFILME**

SHOOT GOALS!  
SHOOT MOVIES!



**PC-SPIEL**  
FUSSBALL-MANAGER PRO

**Mit Gewinnspiel:**

**WM-Hightech-Wohnzimmer zu gewinnen!**



# PANIK CENTRAL PARK

Eden Games begnügt sich nicht mit einer Next-Gen-Version von Test Drive, sondern jagt Alone in the Dark aus den Korridoren in die Wildnis hinaus.



**EDGE**  
Halloween  
AUS DER DUNKELN ZEITUNG  
DAS GRIMME

**LESEPROBE**  
AUS EDGE 7-2006, DEM MAGAZIN FÜR  
VIDEOGAME CULTURE. JETZT IM HANDEL.

**KINDER DER REVOLUTION**  
Die Revolutionäre sind zurück!  
Die Revolutionäre sind zurück!  
Die Revolutionäre sind zurück!

**PEHLERSUCHE**  
Die Pehlersuche ist ein Spiel  
Die Pehlersuche ist ein Spiel  
Die Pehlersuche ist ein Spiel!

**AUF FRESCH IM PARK**  
Die Pehlersuche ist ein Spiel  
Die Pehlersuche ist ein Spiel  
Die Pehlersuche ist ein Spiel!

**PHILIPES ERWACHEN**  
Die Pehlersuche ist ein Spiel  
Die Pehlersuche ist ein Spiel  
Die Pehlersuche ist ein Spiel!

Weniger als ein Monat später, das allen Spielerschreibern  
entwird. Original-Alone in the Dark gemeinsam war,  
dann ist es die offene Umgebung mit den jeweiligen The-  
men. Plötzliche Schreckensaktionen machen die theo-  
retische Atmosphäre dieses Spieles aus. Silent Hill 2  
so beklemmend wie das, was da scheinbar ewig andau-  
ert. In der ersten Hälfte des Spieles und in Resident Evil 4  
bricht das Spiel in das Zombie-Dorf in der ersten  
Hälfte. Das neue Spiel möchte mit seinem Design  
die Regeln des Survival-Horror-Spiels umwerfen.  
„Die Regeln des Survival-Horror-Spiels umwerfen“,  
macht die Zerstörung des Apartmentgebäudes  
das in der ersten Hälfte zum Mittelpunkt des  
Geschehens. Konflikte zwischen den Decken-  
säulen und die äußere Mauer kochen in  
einem urbanen New Yorker Sonnenuntergang  
pann, mit einem verdächtigten Anzeichen von  
schlechtem Gebäud, bricht alles zusammen.  
Sie haben zusammen. Nach einer Zeit  
von Menschen, müssen sie sich  
auf die Jagd nach dem Verbrechen und die  
beim ersten Schritt anfangen.  
Während das brennende Gebäude  
unter ihnen zusammenstürzt  
Schon im Einführungsschnitt  
Physikpunkt, können wir wie  
auf Direct, David Nadal und  
produziert Nour Folloni was  
sind gemacht. Das Spiel  
ist ein Horror-Spiel, das die  
Das Spiel ist ein Horror-Spiel  
das Spiel ist ein Horror-Spiel





WAS PASSIEREN KANN, IST DASS EIN SCHLAUFR?  
JUNGE SICH EINEN BENZIN- UND SCHNAPPS-AD  
UNSERE IDEE QUASI IN DIE LUFT FLIEGEN LASSEN?

**Abstract**

[illegible]

Der Rhythmus des Gameplay wird in den verschiedenen Episoden und Umgebungen der riesigen Areale und Gebäude des Parks variieren.

aber Pollioni beschreibt; das übergreifende Thema, eines der alten Survival-Themen, bei dem man alles einbezieht, um zu überleben. Der Spieler will sich fühlen, als ob er ein Überlebender ist.

... das wie die klassische  
Erweiterung von Dead Rooms  
... und Endrollen. Auf der

Manipulation wirkt. Mit dem rechten Analogstick können Objekte als Schilde verwendet oder über Kopf geschwungen und weggeschleudert werden.

[illegible]

Die ursprüngliche Aufgabe eines Feuerschlers ist jedoch genauso wichtig, denn Feuer spielt eine ähnlich große Rolle wie die Luft. Die Dynamik losender Flammen und das Zerbrechen von Materialien wurde realistisch nachempfunden, was positive Effekte erregt. Auch ein Spieler ist unmittelbares Gegenstand, was schnell Millionen alles zerstört. In der Tat, die Spieler ist, als möglich,

und an einigen Punkten auch notwendig, sich selbst als Brandstifter zu betätigen, allerdings können Feuer-Infernos in Alone bedrohlicher sein als die übernatürlichen Kräfte. Für Nadal ist es eine notwendige Entwicklung für die Erzeu-

ung von Angst mehr als die üblichen Kreaturen zu verwenden. Das erste Mal, wenn Sie den "Das Monster sehen", er-  
 stehe auf die Wand mit Kon-  
 zeptzeichnungen, die eine aus-  
 gezeichnete, aber kaltschützende  
 Figur mit scharfen Messerflin-  
 gen zeigt oder eine wandernde

gen, zugenäherten Schritte, werden Sie sich vollerechnen oder ängstigen – aber danach ist es einfach da, die Angst ist vorbei. Danach bedeutet es Action.

Es gibt mehr Action und Interaktion, als das Genre jemals erlebt hat und übertrifft damit sogar *Resident Evil 4* (dt.) – ein Titel, der laut Pölloni und Na-

Das Inventarsystem von Adams ist gut gemacht (links). Ein Fadenstich und Gamby wird in Ego-Ansicht steuert, wenn er sich nahe öffnet und den Blick auf ein Objekt legen im Prozess wird. Öffnen er ist ein

Polizei (police) und Model, Model ist nicht ein  
Transportiert Also auch Mr. TDU verwendet  
und leicht Eden als Mordung des ehemaligen  
Schulheisers und Glinde's  
Staphane Boudo.

dell als einziger von Survival-Horror vorgebracht hat – selbst in Abschnitten, die sehr stark geskriptet sind.

Der verheerende Anfangsabschnitt ist keine interaktive Zwischensequenz, sondern vermischt Spielerkontrolle und

physische Reaktionen, ein Start-  
dard, den Eden das gesamte  
Spiel hindurch bis zur letzten  
Episode aufrechterhalten  
müßte. „Das Problem beim

Survival-Horror war immer, dass man nicht springen, die Spielphysik nicht nutzen konnte und die Interaktionen mit der Welt sehr begrenzt waren – okay,

„Das macht die Feinde vielleicht unheimlicher“, meint Nadal.

„Aber es ist nicht unmöglich, etwas genauso Unheimliches ohne die ganze Frustration zu beschaffen.“ Verlagert dieses Ver-

gehen die Frustration nicht auf die Designer, wenn sich ihre detaillierten Umgebungen in unvorhersehbaren Physikern

...wird uns ein schönes Rätsel

überlegen und ein schlauer Junge schnappt sich einfach einen Benzin-LKW, steckt ihn in Brand, fährt ihn direkt durch

die Monster hindurch und lässt unsere Idee quasi in die Luft fliegen." Er zuckt freundlich die Achseln. „Aber warum auch Gameplay aus und ich sage in-

In den nächsten Tagen dürfte bedrohlich zu werden, vor nicht viel Aufwand übrig. Wir gingen ungefähr ein Jahr nach Produktionsstart zurück und überließen – obwohl das Internet noch ziemlich gefährlich ist – und es vorabschießen. Ich wartete stundenlang in der Nacht ein paar Sekunden, aber „Manne Lesée kann“, erwidert sich nicht.

Alones Soundtrack wurde von Olivier Deriviere komponiert.

Eden arbeitet so viel wie möglich mit dem Komponisten zusammen, weil man ihn befürchtet zu verlieren, wenn er

erst einmal bekannter geworden ist. Die Musik vermischt Synthesizer-Orchesterklänge mit Choralarrangements. Jeder Abschnitt

ist nach den Storyboards für eine Szene geschrieben. Sobald ein Stück fertig ist – Deriviere arbeitet sehr schnell – zerlegt Sound

Designer Vincent Le Meur das Stück in separate Elemente, die er direkt in das Level-Skript ein-

...auf den Spieler und wird nicht  
...einfach an vorher festgelegten  
...Punkten ausgelöst. La Mear lässt

durchblicken, dass das Arrangement des Soundtracks sich sogar ändert, wenn der Spieler Atom noch einmal durchläuft.

...and the... ..



**Die vollständige** Story über Edward Carnby und Alone in the Dark: Near Death Investigation finden Sie ab sofort im gut sortierten Zeitschriftenhandel.

Jeden Monat: Storys. Interviews.  
Reportagen. News über Hard- und  
Software. Game-Designer. Events.  
Videogame Culture.

**Edge**, das Magazin für die Gaming-Elite.

[illegible]



# NET NEWS

## Der letzte Schrei!



»Patrick Lindner: Trockenübung«

Orks gehören in Der Herr der Ringe Online zu den Gegnern, die besonders häufig auftreten.



Eine Abenteurergruppe marschiert durch den gefährlichen Alten Wald.



Zwei Krieger treten in einem Vorstoß einer Horde Untertan entgegen.

Tolkienes Werk lebt wohl ewig! Im neuesten Spross **DER HERR DER RINGE ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR** erkunden Sie Mittelerde in einem Online-Rollenspiel. ONLINE-ROLLENSPIEL Wer kennt sie nicht, die *Der Herr der Ringe*-Romane von J.R.R. Tolkien? In *Der Herr der Ringe Online: Shadows of Angmar* treten Sie in die breiten Fußstapfen von Hobbit Frodo Beutlin und zeigen den Schergen des dunklen Herrschers Sauron, wer die haarigsten Treter hat.

### AUF NACH MITTELDERDE

Im verregneten Warwick, England, trafen wir Jeffrey Steefel, Produzent von *Der Herr der Ringe Online*. Während er uns eine Tour durch das virtuelle Mittelerde spendierte, erzählte er munter, was Zocker voraussichtlich Ende des Jahres erwartet. Bei Veröffentlichung soll der Titel das Gebiet Eriador beinhalten. Grob schließt dies das Auenland, die Ländereien um die Stadt Bree und das Elbenreich Bruchtal ein, mit Ausdehnungen nach Norden und Süden. Wer in Spielen nicht gern den Löffel abgibt, freut sich: Sie können in *Der Herr der Ringe Online* nicht sterben, lediglich besiegt und an einen sicheren Ort gebracht werden – denn schließlich spielen Sie den Helden. Aus diesem Grund verzichten Sie vorerst auch auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe, die die Entwickler jedoch zu einem späteren Zeitpunkt, genau wie neue Gebiete, nachreichen. Die sehr frühe Version macht einen guten Eindruck, ließ aber die geniale Filmatmosphäre noch vermissen.

Andreas Berits

Info: <http://totro.turbine.com>

LAN-Partys und Online-Spiele rufen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER  
Online-Fachmann  
f.lohmeier@gmail.de

„Eine weitere E-Sport-Liga im Fernsehen: Die Fußball-E-Sport-Bundesliga macht im DSF vor großem Publikum Lust auf mehr elektrische Ballkunst.“

DIE ORGANISATOREN DER

# BF-CON 06

SAGEN DANKE

DIE OFFIZIELLE BATTLEFIELD LAN-PARTY 28.4.-30.4.06



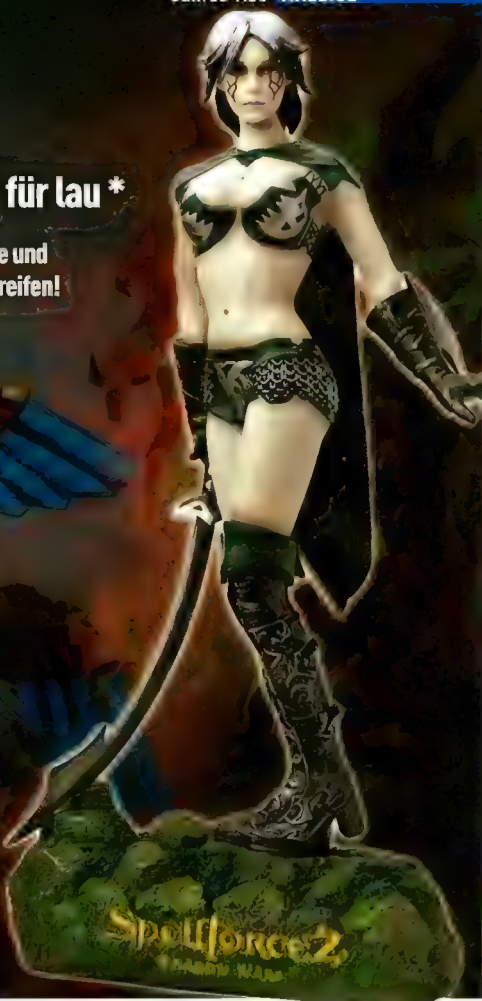
bf-news.de  
eslanteam.de  
communityteam.de

© 2006 Electronic Arts Inc. Battlefield ist eine eingetragene Marke von Electronic Arts Inc. in den USA und anderen Ländern. EA ist eine eingetragene Marke von Electronic Arts Inc. in den USA und anderen Ländern.

# Sagenhaft!

## Spellforce-2-Dunkel elfe „Schattenlied“ für lau \*

\* Neuen Abonnenten für PC ACTION werben und eine exklusive und limitierte Spellforce-2-Figur als kostenloses Dankeschön abgreifen!



### BESONDERHEIT

- Dunkel elfe „Schattenlied“
- Originalabbildung aus Spellforce 2
- Größe: 40 cm
- Material: Resin (Hartplastik)

Bequemer und schneller online abonnieren:

**abo.pcaction.de**

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

**PC ACTION**

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111. Für Österreich: Lösserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8628277.

☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD  
(€ 51,00/12 Ausgaben (= € 4,16/Ausg.); Bestand € 63,00/12 Ausgaben; Österreich € 69,00/12 Ausg.)

☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD  
KURZFASSUNG: Bei kann per versprochen werden, wenn die Abonnenten des neuen Abonnenten nicht geschickt wird.  
(€ 51,00/12 Ausgaben (= € 4,16/Ausg.); Bestand € 63,00/12 Ausgaben; Österreich € 69,00/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) \_\_\_\_\_

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) \_\_\_\_\_

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Ich erhalte folgende Dankeschön-Prämie:

**Spellforce-2-Figur Dunkel elfe „Schattenlied“**

(Art.-Nr.: 002955)

(Lieferzeit laut obiger Versandzeit)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:  
Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: \_\_\_\_\_

Konto-Nr.: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungzeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten  
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)



# LIES MICH!

## Stargate Worlds



>> Jetzt reicht es über mit Oblivion! <<

**Online-Rollenspiel** | Das Ding ist noch im Planungsstadium, doch die Ankündigung lässt aufmerken: Mit *Stargate Worlds* ist ein Online-Rollenspiel für Freunde der TV-Serie *Stargate SG-1* angedacht, bei dem Aufgaben für kleine Gruppen im Mittelpunkt stehen; drei Fraktionen soll es geben, Termin: offen. (AL)  
Info: [www.stargateworlds.de](http://www.stargateworlds.de)

## E-Sport im DSF

**E-Sport** | Die vor kurzem gestartete E-Sport-Bundesliga (ESBL) geht ausschließlich mit *FIFA* in ihre zweite Saison. Die *Counter-Strike*-Liga, die Mousesports für sich entscheiden konnte, wurde nach der ersten Spielzeit bereits wieder eingestellt. In Kooperation mit dem DSF sind die Spiele der Fußball-E-Sport-Bundesliga ab Mitte August sogar im Fernsehen zu bewundern (FL)  
Info: [www.esbl.de](http://www.esbl.de)

## Anno-Team postapokalyptisch

**Online-Rollenspiel** | Nach kreativer Schaffenspause melden sich die Erfinder von *Anno 1502* und *Anno 1602* zurück: Red Monkeys heißt nun das Team, das uns mit einem postapokalyptischen Online-Rollenspiel im Stil von *Blades of Rage* oder *Mad Max* fesseln will. Die Entwickler versprechen eine mit Leben gefüllte, pulsierende Spielumgebung, Titel und Termin: noch unbekannt! (AL)  
Info: [www.redmonkeys.de](http://www.redmonkeys.de)

# Dice, Dice, Baby!

Die **BF-CON 06** kam bei einigen der Besucher aufgrund kleinerer Mängel nicht euphorisch rüber. Nichtsdestotrotz wurde viel gezoxt und gezeigt.

**E-SPORT** | Über 500 Teilnehmer sagten am 30. April der BF-CON für 2006 adieu: *Battlefield*-Fans hatten sich in der Hessehalle in Alsfeld bei Fulda versammelt. Nach Verzögerungen wegen fehlender Stormversorgung starteten die Turniere. Höhepunkt der Veranstaltung war die Präsentation des neuen *Battlefield 2142*, das DICE-Lead Designer Lars Gustavsson eigenhändig vorführte. Blöd: Es gab relativ wenig zu sehen, das weckte zunächst lediglich dezente Vorfreude. Immerhin konnten die Gäste



das neue *Battlefield 2-Booster-Pack Armored Fury* sowie den Patch 1.3 testen und sich von Moddern zeigen lassen, was man mit heißen Kisten alles anstellen kann. Die Veranstalter (Electronic Arts, Sennheiser, Creative, Play.com Online und Zboard) zogen ein durchwachsenes Fazit und versprechen: Bei der nächsten BF-CON wird wieder alles gut. Andreas Beritits  
Info: [www.bfcon06.de](http://www.bfcon06.de)

# Arch de Triumphe

Sie wollen nicht mehr der Hanswurst in einem Online-Rollenspiel sein? **ARCHLORD** gibt Ihnen die Möglichkeit, zum Herrscher eines ganzen Servers zu werden.

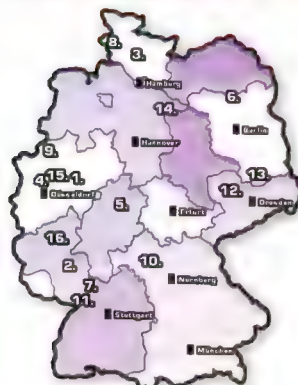
**ONLINE-ROLLENSPIEL** | Wenn Sie in den meisten Online-Rollenspielen das Gefühl haben, dass Ihre Aktionen keinen bleibenden Einfluss auf die Welt haben, riskieren Sie doch mal einen Blick auf *Archlord*. In dem koreanischen Titel schicken sich die Spieler an, einmal im Monat um den Titel Archlord des Servers zu kämpfen, der eine eigene Burg



und spezielle Fähigkeiten erhält. Derzeit können Sie sich auf der *Archlord*-Webseite für den Beta-Test des Im 3. Quartal erscheinenden Spiels anmelden. Na los! Andreas Beritits  
Info: [www.archlordgame.de](http://www.archlordgame.de)

# DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKERFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

| PARTY                  | DATUM      | PLZ/ORT               | TEILN. | PLÄTZE | WWEZE | URL                                                                      |
|------------------------|------------|-----------------------|--------|--------|-------|--------------------------------------------------------------------------|
| <b>DEUTSCHLAND</b>     |            |                       |        |        |       |                                                                          |
| 1 LANdrähten 6         | 02.06.2006 | 59846 Sundern         | 600    | ■      | ✗     | <a href="http://www.landrahten.net">www.landrahten.net</a>               |
| 2 BKXL 3               | 03.06.2006 | 55543 Bad Kreuznach   | 501    | ■      | ✓     | <a href="http://www.bkxl.de">www.bkxl.de</a>                             |
| 3 NorthCon Sommer      | 16.06.2006 | 24537 Neumünster      | 1096   | ■      | ✓     | <a href="http://www.northcon.de">www.northcon.de</a>                     |
| 4 Terminal 13          | 30.06.2006 | 40878 Ratingen        | 509    | ■      | ✓     | <a href="http://www.lanloeln.de">www.lanloeln.de</a>                     |
| 5 C-Maxx Enlarged      | 21.07.2006 | 36304 Alsfeld         | 829    | ■      | ✓     | <a href="http://www.enlarged.de">www.enlarged.de</a>                     |
| 6 Lan-4u 22            | 21.07.2006 | 16798 Fürstenberg     | 408    | ■      | ✓     | <a href="http://www.lan-4u.de">www.lan-4u.de</a>                         |
| 7 Convention-X-Treme 8 | 04.08.2006 | 76689 Karlsdorf       | 432    | ■      | ✗     | <a href="http://www.convention-x-treme.de">www.convention-x-treme.de</a> |
| 8 SummerCon 2006       | 05.08.2006 | 25746 Heide           | 300    | ■      | ✗     | <a href="http://www.gamcon.de">www.gamcon.de</a>                         |
| 9 CS Doctors LAN       | 11.08.2006 | 40739 Legden          | 536    | ■      | ✓     | <a href="http://www.csdoctors-lan.de">www.csdoctors-lan.de</a>           |
| 10 LAN-Nation v8.0     | 18.08.2006 | 96160 Geseeswind      | 733    | ■      | ✓     | <a href="http://www.lan-nation.com">www.lan-nation.com</a>               |
| 11 Netforce            | 01.09.2006 | 76287 Karlsruhe       | 3560   | ■      | ✓     | <a href="http://www.netforce-lan.de">www.netforce-lan.de</a>             |
| 12 elane               | 22.09.2006 | 04720 Döbeln          | 400    | ■      | ✓     | <a href="http://www.about-elane.de">www.about-elane.de</a>               |
| 13 eHive               | 22.09.2006 | 01968 Senftenberg     | 600    | ■      | ✓     | <a href="http://www.ehive-lan.de">www.ehive-lan.de</a>                   |
| 14 SpeicherLAN VII     | 29.09.2006 | 29410 Sätzwedel       | 280    | ■      | ✓     | <a href="http://www.speicherlan.de">www.speicherlan.de</a>               |
| 15 [j.w.men] X         | 06.10.2006 | 58093 Hagen           | 650    | ■      | ✗     | <a href="http://www.junien.de">www.junien.de</a>                         |
| 16 Sensation-Lan       | 13.10.2006 | 56075 Koblentz        | 1165   | ■      | ✓     | <a href="http://www.sensation-lan.de">www.sensation-lan.de</a>           |
| <b>ÖSTERREICH</b>      |            |                       |        |        |       |                                                                          |
| nur48stunden Teil 16   | 02.06.2006 | 8200 Glesdorf         | 330    | gelb   | ja    | <a href="http://www.nur48stunden.at">www.nur48stunden.at</a>             |
| Ennsmania 2006         | 07.07.2006 | 4470 Enns             | 320    | grün   | ja    | <a href="http://www.kasperl.com/lan/">www.kasperl.com/lan/</a>           |
| Days of Thunder 2k6    | 01.09.2006 | 4910 Ried am Imkreiss | 400    | grün   | nein  | <a href="http://www.dof-lan.at">www.dof-lan.at</a>                       |
| <b>SCHWEIZ</b>         |            |                       |        |        |       |                                                                          |
| LAN Trophy 06          | 11.08.2006 | 4210 Sursee (LU)      | 262    | grün   | nein  | <a href="http://www.lan-trophy.ch">www.lan-trophy.ch</a>                 |
| Airplane               | 29.09.2006 | 8050 Kloten (ZH)      | 1100   | grün   | nein  | <a href="http://www.air-plane.ch">www.air-plane.ch</a>                   |

DIE ORGANISATOREN DER

# BF-CON 06

SAGEN DANKE!

DIE OFFIZIELLE BATTLEFIELD LAN - PARTY 28.4.-30.4.06 powered by communityteam.de



bf-news.de  
esianteam.de  
communityteam.de

# GUILD WARS FACTIONS™

DIE  
ONLINE-SPIELE  
REVOLUTION  
GEHT IN DIE  
NÄCHSTE RUNDE

JETZT IM  
HANDEL!

[WWW.GUILDWARS.COM](http://WWW.GUILDWARS.COM)



**PC** CD-ROM



© 2003 - 2004 ArenaNet Games Ltd. All rights reserved. Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of ArenaNet Games Ltd. All other trademarks belong to their respective owners.



[illegible]

Der Held im Kampf gegen einen Sturm-Atronach, der gerade aus einem Öhl-mur fürchtet.

Mit vergrößerten Inventar und kleineren Icons schafft der *BTmod* endlich ein wenig Übersicht.

**AUF DVD** PLATZ 1  
**BTMOD**

## PLATZ 2

### CALLSTEED + SADDLEBAGS

Nach der Installation von *Reznod's Mannequins* haben ausgewählte Händler aller Hauptstädte Schaufensterpuppen im Angebot. Was Sie damit sollen? Platzieren Sie die Dinge in Ihrem Haus und legen Sie über ein Menü fest, ob die Puppe etwa in einer Kampfpозиtion erstarrt oder sich vor Ihnen niederkniet. Die Führungsmodelle lassen sich als zusätzliches Stauraum nutzen, indem Sie auf das Inventar der Puppe zugreifen und es mit Klamotten und Waffen ausrüsten.

**AUF DVD** PLATZ 4  
NATURAL ENVIRONMENTS

Obwohl *Oblivion* grafisch derzeit die Konkurrenz locker in den Schatten stellt, geht da immer noch was. Das stellt der hardwarehungrige Mod *Natural Environments* eindrucks-

Durch die neue Zoohandlung in Cheydinhal werden Sie zum Herrchen von einem Braunbär, Imp, Panda, Polarhund oder Panther, die Sie auf Wunsch auf Ihren Abenteuern begleiten. Die Stufe der lustigen Meute steigt mit der Ihres Charakters, sodass die anfangs recht kleinen Tieren bis zum Level 30 in Größe und Kraft wachsen und nach ihrem Ableben wiederzubeleben sind.

**AUF DVD** PLATZ 6  
FORGOTTEN


Neue Abenteuer erwarten Sie  
in den Katakomben westlich

Which character do you want to Call?

My Navy SEAL  
 My Spidey Hero  
 My Character  
 My Hero  
 My Baddest Hero  
 My Weirdest Hero  
 Showdown  
 Play Modern Warfare Locally

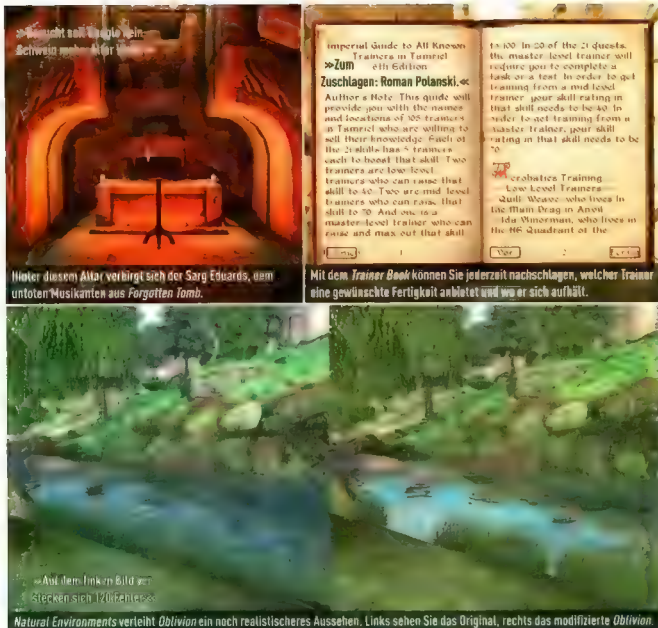
»Marvel: Wieviel können sie tun.«

Mit dem Call My Stead-Zauber können Sie jederzeit einen Ihrer Klepper herbeirufen, dieser trabt Ihnen dann freudig entgegen



Am Gesicht erkennt man die Mannequins. *Reznor's Mannequins* können Sie nach Belieben ausstaffieren und in nahezu jeder denkbaren Pose aufstellen.

Im Cheyendhal Petshop können Sie sich ein paar Haustiere erstehen, darunter auch einen Panda- und einen Schwarzbären.



von Anvil. Folgen Sie dem Küstenverlauf so lange, bis Sie auf eine Grabstätte stoßen. Das Buch im Eingangsbereich startet die Aufgabe um einen untoten Musikanten. Nein, es geht nicht um die Wiederauferstehung von Roy Black, aber tödliche Gefahren drohen Ihnen trotzdem. Vor allem durch diese Fallen im bibelschwarzen Labyrinth. Vorsicht! Auch der Engdegener ist nicht zu unterschätzen.

#### AUF DVD PLATZ 7 TRAINER BOOK

Die ewige Suche nach Meisterausbildungen hat mit dem Trainer-Buch ein Ende. Das Schriftstück zeigt alle Pauer nach ihren Fertigkeiten – in alphabetischer Reihenfolge. Schnappen Sie sich die Schwarte in der Weynon-Pr-

orei hinter Jauffres Schreibtisch. Sie erkennen es am unmissverständlichen Titel „Masters of Tamriel, 6th Edition“.

**AUF DVD PLATZ 8 YET ANOTHER ALCHEMY HELPER**  
Alchemisten kennen das Problem: Die Entdeckung neuer Rezepte und ihrer Wirkungen dauert länger als Reiner Calmdungs Mittagsgemüse. Das Windows-Tool *Yet Another Alchemy Helper* greift Ihnen unter den Zauberstab und zeigt Alchemieformeln und ihre Effekte an. So finden Sie mit wenigen Mausklicks alle zu einer Substanz passenden Zutaten und ersparen sich das zeitaufwändige Ausprobieren. Achtung: Sie rufen die Erweiterung nicht über das *Oblivion*-Menü auf,

sondern führen die Exe-Datei aus.

**AUF DVD PLATZ 9 THACADIANS COLORED WORLD MAP**  
Durch den Mod *Thacadians Colored World Map* erstrahlt die sonst eher triste Weltkarte von *Oblivion* im neuen farbenfrohen Glanz.

**PLATZ 10: MODIFIED QUICK START**  
Vor allem Zocker, die *Oblivion* mehrfach spielen wollen, geht die lange Einführungsmission mächtig auf den Senkel. Mit *Modified Quick Start* überspringen Sie das Tutorial. Sie sammeln in Ihrer Knastbude sofort ein paar Waffen und das Amulett des Königs auf, damit die Hauptmission trotz des Mods ins Rollen kommt. Wenn Sie durch die neue Tur in Ihrer Zelle tapen, wählen

## Inhalt

### BATTLEFIELD 1942

Silent Heroes Seite 140

### BATTLEFIELD 2

GAUs Map-Pack v3 Seite 137

### BROWSERSPIELE

Knights Divine Seite 138

### DIABLO 2

Back to Hellfire Seite 139

### DOOM 3

Map-Pack Seite 138

### DUNGEON SIEGE

Ultima 5: Lazarus Seite 139

### GOTHIC 2

Der Paket des Bösen: Die Vorgeschichte Seite 142

### GRATISSPIEL DES MONATS

Vampires Dawn 2: Ancient Blood Seite 140

### HALF-LIFE

International Online Soccer Seite 139

### HALF-LIFE 2

The Lost City Seite 137

### Hidden Source

Seite 140

### QUAKE 4

Map-Pack Seite 138

### THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Top 15 der besten Mods Seite 134

### ÜBERSOLDIER

Uncut-Patch Seite 139

### UNREAL TOURNAMENT 2004

Defence Alliance 2 Seite 139

## Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Der ist doch so geil...!“ Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

## Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf [www.pccaction.de](http://www.pccaction.de), sondern auch bei den Kollegen von *extreme-players*. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, *extreme-players* ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an [info@extreme-players.de](mailto:info@extreme-players.de). So, und jetzt stellen Sie unserem Kooperationspartner [www.extreme-players.de](http://www.extreme-players.de) gefälligst einen Besuch ab!

## Was willst du?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an [mb@pccaction.de](mailto:mb@pccaction.de)







Auch wenn Sie sich mit **Modified Quick Start** das Tutorial sparen, dürfen Sie trotzdem alle Charaktermerkmale auswählen.



Der **Arena Mod** bringt mehr Leben auf den Kampfplatz: mehr Auswenderskungen, mehr Gegner, mehr Gladiatoren, mehr Ruhm, mehr Spaß!



Mithilfe von **Forgrum's Travelogue** können Sie sich jederzeit an vorher festgelegte Orte zurückteleportieren.

## Offizielle Plug-ins

### Horse Armor

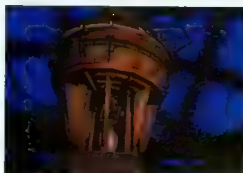
Mit dieser Erweiterung für 1,99 US-Dollar verpassen Sie Ihrem Pferd eine glamouröse Rüstung, die den Gout vor feindlichen

Angriffen schützt. Zur Auswahl stehen ein goldenes Elfen- und ein silbernes Stahl-St. Pimp my horse!



### Orrey

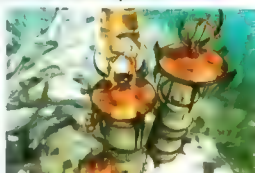
Eine kurze Aufgaben-Reihe (1,89 US-Dollar) erwartet Sie auf Seiten der Magiergilde. Sie schleppen geklauter Artefakte wieder an und erhalten Zugang zu einem Planetarium. Als Belohnung erhält Ihr Charakter temporäre Attributboni. Spannend, aber zu kurz.



### Wizard's Tower

Vor allem Magier profitieren von dem höchsten Turm in Cyrodiil (1,89 US-Dollar). Neben diversen Zutaten für Alchemie-

Experimente entdecken Sie auch beschworbare Kreaturen. Nützlich sind die Portale zu allen Magiergilden von Cyrodiil.



Sie in einem Rutsch alle Einstellungen für Ihren Charakter und landen dann am Ausgang der Abwasserkanäle. Blöd: So entgehen Ihnen einige Gegenstände des Start-Verlisses.

### PLATZ 11 ARENA.MOD

Finden Sie es unrealistisch, dass ein Level-1-Charakter Arena-Großmeister werden kann? Dann schnappen Sie sich den **Arena Mod**, denn nur wer wirklich was auf der Pfanne hat, sollte sich auch mit dem rühmenden Titel schmücken. Als zusätzliches Schmankerl gibt es noch eine Latte neuer Gegner für Großmeisterkämpfe, wie zum Beispiel Skelette, Bären oder Minotauren. Die lästige Beschränkung auf einen Kampf pro Woche ist ebenfalls Geschichte.

### PLATZ 12

#### FORGRUMS TRAVELOGUE

Mal wieder einfach nur genervt, weil Sie den ganzen Weg durch eine Höhle wieder zurückklatschen müssen? Oder klappt das Schnellreisen nicht,

weil angeblich Feinde in der Nähe sind? In solchen Fällen hilft Ihnen **Forgrum's Travelogue** (dt.: Reisebericht) weiter. Sie können an beliebigen Orten in Cyrodiil bis zu neun Reisemarken in dem schlauen Büchlein hinterlassen. Bei Bedarf wählen Sie den gewünschten Eintrag aus und landen umgehend am gewünschten Positionsmarker.

### AUF DVD PLATZ 13

#### PORTABLE BEDROLL

Gerade zu Beginn überschüttet das Spiel Sie mit Levelaufstiegen. Dumm ist dabei nur, dass Sie sich erst schlafen legen müssen, um die Vorzüge des neu erreichten Charakterlevels zu genießen. Oft hängt man aber gerade in irgendeinem Verlies ab, schlurft durch den Wald und riecht an den Rosen, oder rettet die Welt vor stinkenden **Oblivion**-Kreaturen. Abhilfe schafft die tragbare Schlafstätte, die Sie überall hinlegen können, um darauf zu knacken.

### PLATZ 14 SPARRING.MOD

Gerade für Anfänger ist es oft nicht einfach, ihr scharfes Ding richtig zu schwingen. Da helfen auch die in Cyrodiil üppig verteilten Trainer nicht weiter. Mit dem **Sparring Mod** legen Sie dagegen eine handfeste Trainingsstunde ein. Sie schauen einfach im Talos-Bereich in der Kneipe vorbei, drücken Lucio Varus einen Batzen Gold ins Patschehändchen und schon können Sie loslegen. Bewaffnet mit schadenfreien Übungsknüppeln erlernen Sie die richtige Bedienung eines Schwerts oder eines Streitkolbens. So steigern Sie für wenig Asche Ihre Fähigkeiten und üben das koordinierte Prügeln – ohne immer gleich draufzugehen. Klasse!

### AUF DVD PLATZ 15

#### OBIVION DEUTSCH

Dass Sie bei **Oblivion** oft nur Bahnhof verstehen, liegt auch an der teilweise grauenhaften Übersetzung. Heilzauber mit dem Namen „Feuerball“;

„Schw. Tr. D. Le.en.-W.“ und abgehackte Sätze drücken auf das Spielerlebnis. Das **Oblivion deutsch**-Projekt bügelte mit bisher sagenhaften 2.517 veränderten Einträgen nahezu alle sprachlichen Schwachstellen in der deutschen Variante aus und ist in Version 2.03 auf unserer DVD zu finden. Für die aktuellste Ausgabe des Mods surfen Sie am besten auf [www.planetoblivion.de](http://www.planetoblivion.de) vorbei. Unschlagbar ist das Programm übrigens mit unserem Platz 1 der **Oblivion**-Mods, dem **BT-Mod** von Seite 134.

Alexander Frank/Marc Breime/Jürgen Krauß

Info: [www.planetoblivion.de](http://www.planetoblivion.de)

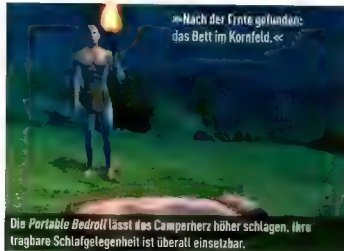
### The Elder Scrolls 4: Oblivion

### AUF DVD MODS

AUTOR: Diverse  
FILERNAMEN: Diverse  
VORAUSSETZUNG: The Elder Scrolls 4: Oblivion

PRO + CONTRA  
☒ Sinnvolle Erweiterungen  
☒ Verbesserte deutsche Übersetzung

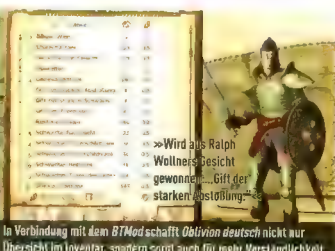
FAZIT: „Bügelt die deutsche Übersetzung aus und verbessert jeglichen Komfort. Klasse!“



Die **Portable Bedroll** lässt des Camperherz höher schlagen. Ihre tragbare Schlafgelegenheit ist überall einsetzbar.



Dieser grimmige Geckle bringt Ihnen dank **Sparring Mod** auf ungefährliche Weise das richtige Schwertkämpfen bei.



In Verbindung mit dem **BT-Mod** schafft **Oblivion deutsch** nicht nur Übersicht im Inventar, sondern sorgt auch für mehr Verständlichkeit.

# Sumpf ist Trumpf

Jetzt gibts was auf die Zwölf! **GAU's BATTLEFIELD 2 MAP-PACK V3** liefert ein Dutzend frische Karten. **BATTLEFIELD 2** | Alles neu macht der Mai. Das gilt nicht nur für das neue Pflichtpandgesetz, sondern auch für Ihre **Battlefield 2**-Installation. Wir liefern Ihnen mit **GAU's Map-Pack v3** ein dickes Paket neuer Karten. Auf **Arial Combat 3.1b** geht es in luftigen Höhen und in **Jungle Stream** sowie **Jungle Fever** eher im Dickicht des Dschungels rund. Freunde riesiger Schlachten und historischer Anspielungen sind bei **Omaha Beach 1.0 Final** gut aufgehoben, auf der die Schlacht in der Normandie von 1944 nachgestellt ist. Eine riesige Küstenlinie und dutzende Ex-

plosionen sorgen für echtes Weltkriegsflair, während Sie in Ihrer mickrigen Nusschale den Flakbatterien am Strand entgegenschippern. Fast schon zu aktuell ist **Basrahs Revenge**. In der irakischen Stadt schmierte ein Ami-Jet ab und jetzt kloppen sich Amerikaner mit der MEC. Sie sehen: Der Kampf um Saddams frühere Hochburg ist zumindest virtuell noch nicht zu Ende. Auf der Karte **Desert Fight** kämpfen Sie um eine Radarstation in der Wüste, die als Propagandaplattform dient, und sich mit verminderter Sicht durch einen Sandsturm. Oder Sie versuchen sich an **Ginkakujii Siege**, wo sich Amerikaner und Chinesen in einem schicken Park um einen uralten chinesischen Tempel kloppen. Als Bo-

nus gibt es noch **Winter Wake Island**, die die bekannte Karte in ein Winterszenario verwandelt. Wenn Sie Glück haben, finden Sie sogar den auf einer kleinen Insel versteckten Weihnachtsbaum. Entpacken Sie die Dateien aus dem Map-Pack in Ihr **Battlefield 2** `mods\b2\levels`-Verzeichnis. Marc Brehme

Info: [www.gau-pc.de](http://www.gau-pc.de)

**Battlefield 2** **AURVO MAPS**  
AUTOR: Diverse  
FILENAMEN: GAU's\_BF2\_MapPack\_v3.pca  
VORAUSSETZUNG: Battlefield 2

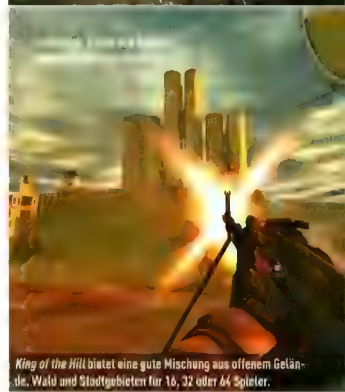
PRO + CONTRA  
+ Ein gutes Dutzend schicker Karten  
+ Viel Abwechslung

FAZIT: „Wer GAU's Map-Pack V3 nicht kennt, hat echt pralle Schauplätze verpennt.“



>>Ganz schön heruntergekommen: Kampfjet.<<

Auf der Karte **Basrahs Revenge** gibt es einen Kampfjet abgeschossen und es toben heiße Häuserkämpfe und Straßenschlachten.



**King of the Hill** bietet eine gute Mischung aus offenem Gelände, Wald und Stadtgebieten für 16, 32 oder 64 Spieler.



Mit dem Raketenwerfer nehmen Sie einen enttarnten Strider unter Beschuss.



Neben Standard-Combine bekommen Sie es auch mit den Elite-Truppen zu tun.

## Abschussfeier

Im **HALF-LIFE 2-Mod THE LOST CITY** hetzen Sie durch eine Stadt und lernen jede Menge Zombies kennen. **HALF-LIFE 2** | Öfter mal was Neues. Oder doch nicht? Wie schon so oft in Ihrem digitalen Spielerleben sind Sie auch in der **Half-Life 2**-Modifikation

**The Lost City** auf der Flucht vor fieseln Combine-Soldaten. Auf Ihrem Spießrutenlauf durch die von Zombies überflutete Stadt gilt es, keine Zeit zu verlieren. Während Sie alle möglichen Gegner – von Headcrabs über Combine Zombies zu riesigen Strider

– wegbretzeln, pappt Ihnen ein aufmerksamer Sani in den Straßenschluchten auch mal ein Pflaster auf die Backe. Standard ist doch ein schönes Wort, oder? Innovationen suchten wir beim Zocken von **The Lost City** nämlich vergeblich. Sie bekommen es mit den bekannten Gegnern und Waffen zu tun. Was zunächst ausschaut wie eine Hommage an die Schlachten in **City 17** im

Originalspiel, entpuppt sich als mehr oder weniger knackiger Snack für zwischendurch. Nicht mehr – aber auch nicht weniger. In knapp 20 Minuten hatten wir unseren Weg durch die Stadt erledigt und dabei auf den zwei Karten so ziemlich jede digitale Lebenskerze unserer Gegner ausgelöscht. Amen! Marc Brehme

Info: <http://mods.moddb.com/7033/the-lost-city>





## Geh durch die Hölle!

Mit unserem **DOOM 3/QUAKE 4 MAP-PACK** reisen Sie auf eine höllisch gute Insel und vier frische Mehrspieler-Schauplätze.

**DOOM3/QUAKE 4** | Nie hat man seine Ruhe. Kaum ist der namenlose Held von seinen Strapazen in *Doom 3* zurückgekehrt, bekommt er auch schon den nächsten Auftrag ans Knie genagelt. Offenbar hat die UAC noch nie von Urlaub gehört. Der Kontakt zu einer Insel ist abgebrochen und keine Sau weiß, was da schon wieder abgeht. Aber das checken Sie bald! Nach der Reise per Teleporter finden Sie sich zunächst in einem alten Dorf wieder und

kämpfen sich später durch eine Stadt. Um uns Appetit auf den Mod zu machen, hat der Macher eine Demo rausgehauen, die Sie auf unserer DVD finden. Nur blöd, dass David Scholz in der Demo nichts weiter über die Story verrät. Dafür irren Sie mit wenig Munition in einem nebligen Sumpf umher – dabei erschrecken allerlei fiese Gestalten Ihr Alter Ego. Der fertige Mod soll 19 Level und sogar englische Sprachausgabe des Marine enthalten. Aktuell ist *Hell Island* zu 85% fertig gestellt und soll noch im Sommer erscheinen – zunächst auf Englisch, später auch auf Deutsch. Au-

ßerdem kredenzen wir Ihnen je zwei neue Schauplätze für Ihre Mehrspieler-Schlachten in *Doom 3* (*Incubation Beta 2*, *D3DM\_DarkTown*) und *Quake 4* (*We Need More Metal*, *Unique*). Hauen Sie rein! Marc Brehme

Info: [www.doom3mapa.org](http://www.doom3mapa.org)

**Doom 3  
Quake 4** **AUF DVD**  
MODS/MAPS

AUTOR: Diverse  
FILENAME: d3q4mappack0706  
VORAUSSETZUNG: Doom 3 bzw. Quake 4

PRO + CONTRA

- Demo macht Appetit auf mehr
- Schicke Karten für beide Shooter

FAZIT: Mit *Hell Island* steht uns ein ambitioniertes Projekt ins Haus. Reinschnuppern!

## AHOI, BROWSE!



www.gdynamite.de  
**games dynamite**

## Heute ein König!

Herrschaftszeiten! Mit dem **BROWSERSPIEL KNIGHTS DIVINE** schwingen Sie sich sogar zum Kaiser auf.

Bisher waren Browser Spiele meist mehr oder weniger hässliche Einklein, die eher mit inneren Werten glänzten. Aber wir PC ACTION-Redakteure achten ja verstärkt auf innere Werte – vor allem bei Frauen. Schließlich ist es in den drei Stunden arbeitsfreier Zeit von 2.00 – 5.00 Uhr sowieso stockdunkel. Trotzdem freuen wir uns, dass die Spielchen im Internetbrowser jetzt auch Schönheitsoperationen unterliegen. Nach dem in Ausgabe 4/06 vorgestellten *Seafight* kommt jetzt auch der technische Meilenstein *Knights Divine* ([www.knightsdivine.de](http://www.knightsdivine.de)) ins Rollen. Dank der schicken Programmiersprache Flash steht in dem rundenbasierten Fantasy-Strategie-Aufbauspiel eine frei bewegliche Karte zur Verfügung und die wichtigsten Funktionen sind durch einfache Mausklicks erreichbar. In *Knights Divine* bauen Sie in einer mittelalterlichen Welt als König ein Reich auf, treiben reichlich Handel, hantieren aber auch mit klürenden Schwertern. Als Pazifist können Sie im Spiel nur so weit wie ein Vegetarier bei der Metzgerprüfung. Schließlich wollen Sie nicht ewig König bleiben, sondern zum Kaiser aufsteigen und die absolute Herrschaft an sich reißen, oder?

SIEDEL DIR EINEN

Der Spielablauf ist feinste Aufbau-Strategie: Für die Grundversorgung klatschen Sie per Mausklick zunächst einen Bauernhof auf eine freie Wiesenfläche, eine Holzfällerhütte in den

Wald und einen Steinbruch ins Gebirge. Eine Siedlung erweitert Ihr Einflussgebiet und pappt am Rand der sichtbaren Karte. Obwohl es nicht wuselt wie bei *Die Siedler*, wirkt es doch recht hübsch. Dann besetzen Sie noch die Rohstoffgebäude mit Knechten aus der Bevölkerung – irgendwer muss ja schließlich dort drin schuften. Doch auch die virtuelle Welt ist ungerecht: Jeder Angehörige des Landes will füttern und schreit nach Nahrung, doch bekommen die Bürger und besonders die Adligen mehr als die Masse der Arbeiter. Kalte Marx und Fiete Engels drehen sich im Grab herum! Die Städte bieten zusätzliche Plätze für spezielle Bauten der mehr als fünfzig verfügbaren Gebäude. So gibt es etwa Farmen, die schneller Nahrung produzieren, oder Bürgerhäuser, die das Bevölkerungswachstum erhöhen. Wie genau Letzteres funktioniert, wollen wir an dieser Stelle nicht auswalzen – wir überlassen das mal Ihrer Fantasie. Für das erfolgreiche Erledigen der Aufgaben heimsen Sie Charakterpunkte ein, die Ihre persönlichen Eigenschaften verbessern. Dass sich Browser Spiele musikalisch verbessern, haben Sie etwa der Schweizer Hardrockband Krokus zu verdanken, die den Soundtrack zu *Knights Divine* beisteuert, während Fantasy-Autor Wolfgang Hohlbein für die Hintergrundgeschichte verantwortlich zeichnet. Sie haben Lust auf das Spiel bekommen? Ab 1. Juni sollen Sie *Knights Divine* besiedeln können, aktuell läuft noch die Beta-Phase.

Dr. Andreas Lohr/Marc Brehme

## LIES MICH!

## Ultima 5: Lazarus v1.2 erschienen

**Dungeon Siege** | Von dem in Ausgabe 4/06 ausführlich vorgestellten *Dungeon Siege Mod Ultima 5: Lazarus* erschien kürzlich Version 1.2 - die behebt zahlreiche Programmfehler und lässt Sie den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe einstellen. Einige Aufgaben sind nun erweitert. Allerdings ist die neue Version nicht mit der alten kompatibel, antike Spielstände nicht verwendbar! Die Entwickler raten: Klopfen Sie die alte Ausgabe in die Tonne, bevor Sie die neue installieren. Den knapp 520 Megabyte großen Download finden Sie unter dem angegebenen Link. (AB)

Info: [www.ultima5.com](http://www.ultima5.com)

## Back to Hellfire

**Diablo 2** | Manchmal sind die alten Dinge doch die besten: In diesem Sinne versuchen die Macher von *Back to Hellfire*, das *Diablo 2*-Erweiterungs-Pack *Hellfire* als Mod für den zweiten Teil umzusetzen. Allerdings weisen Sie ausdrücklich darauf hin, dass es sich nicht um eine Eins-zu-eins-Übersetzung handelt. Wenn Sie mit der aktuellen Beta 4 (173 Megabyte) zur Hölle fahren möchten, muss *Diablo 2: Lord of Destruction* in Version 1.10 installiert sein. (MB)

Info: <http://www.planetdiablo.aunetpy.com/diablo2>

## SDK erschienen

**F.E.A.R.** | Endlich! Unsere Gebete wurden erhört. Entwickler Monolith haut das Softwarepaket (SDK) raus, mit dem Fans eigene Inhalte für den Shooter entwerfen können. Voraussetzungen: die Installation des F.E.A.R.-Patches 1.04 und eine Portion Geduld. Der Download für das SDK wiegt nämlich 600 Megabyte. (MB)

Info: [www.whatisfear.com/de](http://www.whatisfear.com/de)

## Uncut-Patch

**Übersoldier** | Für den Shooter *Übersoldier* haben findige Tüftler einen Patch gebastelt, der die Beschränkungen der Deutschen Version teilweise aufhebt. Nach der Installation tiefert Ihnen der Shooter dann etwa wieder Pixelball, Physikeffekte an den virtuellen Spielfiguren (Ragdoll) und einen modifizierten Flammenwerfer. Setzen Sie die Suchmaschine Ihres Vertrauens darauf an, denn wer sucht, der findet ... (MB)

Info: [www.übersoldier.de](http://www.übersoldier.de)

## International Online Soccer

**Half-Life** | Der Countdown zur Fußball-Weltmeisterschaft in Deutschland findet am 9. Juni ein Ende und das runde Leder erobert endlich den grünen Rasen. Aber wie bei Filmen mit Jenna Jameson ist es auch beim Fußball-Zuschauen ist toll, selbst machen aber viel besser. Deshalb empfehlen wir Ihnen den Fußball-Mod *International Online Soccer* (102 Megabyte) für *Half-Life*. Außerdem haben wir Ihnen zwei Grattispieler um das sportliche Ballen sowie einen WM Spielplan als Excel-Tabelle auf die DVD gepackt. Ballern Sie das Runde in das Eckige! Gut Schuss! (MB)

Info: [www.issoccer.com](http://www.issoccer.com)

## Die Allianz-Arena

Mit **UT 2004: DEFENCE ALLIANCE 2** erscheint ein Klassiker im modernen Gewand. Clevere Spielerklassen inklusive.

UT 2004 | Auch *Unreal Tournament-Zocker* kommen beim ewigen Kampf zwischen Gut und Böse auf Ihre Kosten - wenn Sie Mods einsetzen. Seit Jahren ist *Defence Alliance* eine der beliebtesten Modifikationen für *UT*. Damals galt es, im Team eine Basis gegen ansturmende Monster zu halten. Jetzt steht mit *Defence Alliance 2* der Nachfolger für *UT 2004* bereit und überrascht mit spielerischen Neuerungen und einem gelungenen Klassensystem. Die Macher versprechen neben aufpolierter Grafik auch zeitgemäße Waffensysteme und realistische Physikgesetze. Jedes der zwei Teams, die in einem aufgebohrten Assault-Modus über die Karten jagen, greift auf sechs Spielerklassen und neue Knarren zurück. So stürzt sich der Sturmsoldat mit einem M56 Sturmgewehr und einer XD-40 Pistole in den Nahkampf und schmeißt schon mal mit Granaten um sich, während Mechaniker und Sanitäter eher im Hintergrund agieren. Vor allem den Sani sollten Sie vom Scharfschützen bewachen lassen, damit er nicht gleich das digitale Zeitliche segnet. Das

Adlerauge ist unbeweglich nahezu unsichtbar - und so tippen wir mal drauf, dass er im Nebenjob mit Sicherheit Beamter ist. Der Typ mit den dicken Maschinenwehren (Gunner) macht sich gern an Verteidigungsanlagen wie etwa Geschütztürmen zu schaffen und lässt bei fetten Gegnern auch schon mal dem Kollegen Rocketeer mit dem Raketenwerfer elegant den Vortritt. Beide Spielparteien erfüllen Ziele: Sie nehmen etwa bestimmte Punkte ein oder legen Raffinerien in Schutz und Asche. Haben Sie sich mit Ihren blauen Bohnen verausgabt, ist es Zeit für Nachschub. Dann plündern Sie die herumstehenden Munitionsboxen oder gehen Ihrem Mechaniker auf den Sack. Der kann solche Dinge nämlich sogar selbst herstellen - und noch viel besser: drei Geschütze mit verschiedener Bewaffnung aufstellen und vorhandene Geschütze reparieren. Was für ein Teufelskerl! Dank der dynamischen Wiedereinstiegsunkte, die sich an den bereits von Ihnen eroberten Objekten orientieren, hält sich die Latscherei auf den Karten stark in Grenzen. Mit Bot-Unterstützung ist *Defence Alliance 2* auch offline spielbar. Wir verbergen uns in Ehrfurcht!

Marc Brähme

Info: [www.planetunreal.com/de](http://www.planetunreal.com/de)

## Unreal Tournament 2004

AUTOR: Defend Alliance 2 Mod-Team  
 FILENAME: DA2-Beta1.5  
 VORAUSSETZUNG: UT 2004

PRO + CONTRA  
☒ Fordernde Bots durch eigenentwickelte KI  
☒ Bisher wenig Karten

FAZIT: Prima Alternative zum klassischen Assault-Modus in UT.



# Billiger Kahn-Ersatz

»Gibt keine Zinsen: Sandbank.«



Mit den vier neuen Schiffen sind jetzt auch spannende Gefechte auf hoher See möglich.

Mit vier neuen Schiffen geht es jetzt in **SILENT HEROES** Ihren Gegnern auch auf hoher See an den Kragen.

**BATTLEFIELD 1942** | Vor knapp einem Jahr hatten wir Ihnen bereits *Silent Heroes* empfohlen und schon damals einen Super-Mod gezeugt. Jetzt gehen Norweger und Schweden in der aufpolierten Version 1.1 aufeinander los. Noch immer steckt Ihr virtueller Soldaten-Hintern mitten in der Invasion von Schweden. Diesmal schippern Sie aber mit vier nagelneuen Schiffen über das Meer und toben sich auf ebenso vielen frischen Karten (Arena, Byen, MonoZone, Vaderon) aus. Die 14 der 21 Schauplätze, die Sie jetzt koo-

perativ beackern, erkennt der 8F-Server-Manager mittlerweile auch korrekt. Da schau her! Außerdem blenden Sie die winterlichen Schnee-Texturen in der neuen Version – cool, Realismus pur sozusagen. Dann stürzen Sie sich mal ins Gefecht, Soldat!

Marc Brehme

Info: [www.silentheroes.de](http://www.silentheroes.de)

## Battlefield 1942

AUF DVD MOD

**AUTOR** Silent Heroes Mod-Team  
**FILENAME** Silentheroes.1.1.DIGITALSOFTWARE  
**VORAUSSETZUNG** Battlefield 1942

**PRO + CONTRA**  
■ Schicke Fahrzeuge und Waffenmodelle  
■ Sehr gutes Balancing

**FAZIT:** „Definitiv besser als alle Schweden-Eisbecher und Billy-Regale dieser Welt.“

# GRATISSPIEL DES MONATS



Um Grafik fast mit der Uralt-Auflösung alles andere als berauschend, dafür besuchen Sie 716 Schauplätze!

## Saugstark!

In **VAMPIRES DAWN 2: ANCIENT BLOOD** bekommen Sie es mit gefährlichen Vampiren zu tun.

Wesley Snipes und Kate Beckinsale wären für diesen Job sicherlich die erste Wahl, denn im japanisch anmutenden Rollenspiel *Vampires Dawn 2: Ancient Blood* legen Sie sich mit den flatternden Blutsaugern an. Aber immer hübsch der Reihe nach. Nachdem der brutale Vampir Asgar am Ende des ersten Teils *Vampires Dawn: Reign of Blood* seinen Kopf verlor, genießen die Vampire Valnar und Alaine ein gemeinsames glückliches Dasein unter Menschen. Blade lässt grüßen. Nur allzu menschlich, dass sich dann auch der Wunsch nach Nachwuchs breit macht. Aber wozu warten und monatelange Entbehrungen auf sich nehmen, wenn man sich doch einfach nehmen kann, wonach es düstert? Also fangen sich die beiden einfach ein kleines rötliches Mädchen namens Jayna weg und verwandeln es mit der üblichen Knabberlei in einen Vampir. Wie in einer schlechten Seifenoper kehrt nun auch nach der eigentlich besiegte Asgar zurück und geht den Adoptivkinder erneut auf den Zeiger. Sie haben als Spieler nun die nächsten 20-40 Stunden damit zu tun, die sagenhafte Anzahl von 716 Schauplätzen zu durchstreifen und mehr als 700 Gegenstände zu entdecken. Dabei erfahren Sie von einer

bevorstehenden Weltumwandlung, einem mysteriösen Magierbund der Eras und einer Steintafel, die in neun Teile zerstückelt und überall auf der Welt verstreut wurde. Interessant. Zugegeben, die Grafik ist mit ihren 320x240 Pixeln und 256 Farben so taufrisch wie ein Dinesauriersteak, aber das macht der Nostalgie-Bonus wieder wett. *Vampires Dawn 2: Ancient Blood* erinnert an die Teile 5 und 6 der *Final Fantasy*-Reihe und auch die Soundeffekte und Musik entsprechen solidem Mittelmaß. Am besten aber empfinden wir die dichte Atmosphäre. Dafür sargen auch die mehr als 250 Monster und 150 Zauber, mit denen Sie dem Kropfzeug zu Leibe rücken. Das Kampfsystem ist allerdings nicht so taktisch ausgefallen wie noch im ersten Teil. Es läuft jetzt in Echtzeit ab und wirkt um einiges hektischer. Es ist deshalb nicht immer möglich, die Strategie im Voraus zu planen. Die Story entwickelt sich anfangs noch schleppend, doch nach guten fünf Stunden Spielzeit sind auch Sie vom Geschehen mit seinen überraschenden Wendungen gefesselt und erleben mindestens eins der sechs verschiedenen Enden.

Johannes Stein/Marc Brehme

Info: [www.vampiredawn.de](http://www.vampiredawn.de)

»



# Durchschaut!

Der Predator lässt herzlich großen. In **HIDDEN SOURCE** jagt ein bewaffnetes Spezialistenteam einen Unsichtbaren.

**HALF-LIFE 2** | Das Militär träumte nicht nur davon, den perfekten Soldaten zu erschaffen, sondern spielte im Mehrspieler-Mod *Hidden Source* auch gleich selbst Doktor Frankenstein. Natürlich ging das Experiment in die Hose und der mit genetischen Anomalien ausgestattete Proband namens Subject 617 flieht. Die Jägertruppe vom Infinitum Research Intercept Squad (IRIS) agiert zwar im Team und ist besser ausgestattet als Ron Jeremy, trotzdem ist die Hatz auf den Unsichtbaren nicht unfair. Der Hidden trägt zwar nur Messer und selbstgebastelte Granaten, verfügt

jedoch über Spezialfähigkeiten. Er ist nicht nur nahezu unsichtbar, sondern kann sich auch an den Wänden oder Decken festhalten, seine Energie durch Verputzen der virtuellen Leichen aufrischen oder etwa mit der so genannten Health Perception Aura ähnlich einer Wärmebildkamera sehen, wie es gesundheitlich um seine Gegner bestellt ist. Sie wählen aus zwei Spielmodi. Bei Standard jagen mehrere IRIS-Spieler den Hidden. Wer ihn platt macht, spielt in der nächsten Runde als Unsichtbarer. In Overrun tauscht der Hidden seine Granaten gegen unendlich Leben und seine Opfer mutieren ebenfalls zu Hidden. Der Letztverbleibende muss dann 15 Sekunden überleben, um Extrapunkte zu bekommen und in der nächsten Runde als Hidden zu starten.

Marc Brehme

Info: [www.hidden-source.com](http://www.hidden-source.com)



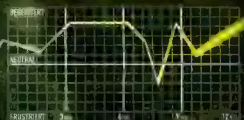
Nur nach seinem virtuellen Ableben bekommen Sie Subject 617 einmal richtig zu Gesicht.

# LANGWEILER, WIR KRIEGEN EUCH!

TESTEN SIE DAS NEUE TEST-  
SYSTEM DER PC GAMES

[WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS](http://WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS)

SIE LEBEN NUR EINMAL.  
ALSO VERSCHWENDEN SIE IHRE ZEIT  
NICHT MIT MIESEN SPIELEN. UNSER  
NEUES, REVOLUTIONÄRES TESTSYSTEM  
FÜR GAMES KENNT KEINE GNADEN MIT  
FRUST UND LANGWEILE. KOMPETENTE  
SPEZIALISTENTEAMS SPIELEN JEDEN  
TITEL KOMPLETT DURCH UND ZEIGEN  
MIT DER MOTIVATIONSKURVE



STUNDE FÜR STUNDE, WAS SIE  
ERWARTEN KÖNNEN. MIT DEM NEUEN  
TESTSYSTEM DER PC GAMES KOMMEN  
SIE TODSICHER ZUM BESSEREN SPIEL.  
FÄLLEN SIE HIER IHR URTEIL!

[WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS](http://WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS)

**PC Games**

WISSEN, WAS GESPIELT WIRD





Soldner bewachen das Dorf: Hier halten sie einen angreifenden Blut-Scavenger auf.



Neben Rüben ernten und Beeren sammeln säubern Sie anfangs auch Felder von Unkraut.

## Mit Sack und Pakt

**DER PAKT DES BOSEN DIE VORGESCHICHTE** erzählt die **Ergebnisse des Helden vor** **GOTHIC 2. Unsere Demo macht schon mal Appetit.**

**GOTHIC 2 | Kein Job? Kein Geld? Keine Ahnung, wie es weitergeht? Dann gehen Sie mal Rüben ernten und Beeren pflücken! Ob der Held des Gothic 2-Mods Der Pakt des Bösen ein Hartz-IV-Empfänger ist, wissen wir nicht. Auf jeden Falls ist er aber zu diesen wahnsinnig spannenden Arbeiten verdorrt worden, um sich ein paar Kröten zu**

verdienen. Sie beginnen Ihr Abenteuer nämlich als armer Bauernjunge auf einer kleinen Insel und wollen nur eines: raus in die große Hauptstadt. Dafür brauchen Sie mit fünfzig Goldstücken aber einen ganzen Batzen Kohle. In dem auf unserem Silberling vorliegenden Einleitungskapitel **Die Vorgeschichte** halten Sie sich vornehmlich im Dorf auf und erledigen derlei Minijobs. Sie führen mit den verhältnismäßig vielen Spielfiguren zwar gut ausgearbeitete, aber nicht vertonte Dialoge. Kaum

haben Sie Ihr erstes Schwert in der Flosse, sollen Sie auch schon einen gewissen Garrett suchen. Klar, dass der nicht unter dem nächsten Apfelbaum hockt und auf Sie wartet und Sie also in der knapp zweistündigen Spielzeit auch allerlei Geckröse wie Lurker, Orks und Blut-Scavenger schnetzeln, die allesamt mit neuen Pixeltapeten (Texturen) aufgebretzelt sind. Schnell merken Sie, dass die Stärke der Monster innerhalb einer Rasse nun auch variiert. Für die Überfahrt zur Hauptstadt

sollen Sie 50 Goldstücke rüberschieben. Aber woher nehmen? Vielleicht hat ja Garrett Kohle übrig? Marc Brähme  
Info: [www.worldofgothic.de](http://www.worldofgothic.de)

### Gothic 2

AUF DVD  
MOD

AUTOR Sharkdata Modteam  
FILENAMEN PDB-1.0a  
VORAUSSETZUNG Gothic 2, Add-on DNGR

#### PRO + CONTRA

- Neue Texturen für Monster
- Weiterentwicklung steht in den Sternen

FAZIT: „Schmackhafte Demo, die Appetit auf mehr macht.“

## SURF DOCH MAL DA RUM!

| SPiELE UND MODS                   | INTERNET-ADRESSE                                                                           | WAS GIBT'S 'DA?                                                                                                                              |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Alles                             | <a href="http://www.extreme-players.de">www.extreme-players.de</a>                         | Nach eigenen Angaben sind die „Extreme Players“ ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!                |
| Rainbow Six                       | <a href="http://www.RainbowSix.org">www.RainbowSix.org</a>                                 | Was mit <i>Rainbow Six</i> zu tun hat, arbeitet Herbert Miha (schreibt sich wirklich so) auf!                                                |
| Splinter Cell                     | <a href="http://http://splintercell.unreal3d.de">http://splintercell.unreal3d.de</a>       | Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema                                              |
| Alles                             | <a href="http://www.moddb.com">www.moddb.com</a>                                           | Sie finden mehr als 7.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten                                                                |
| Battlefield 1942                  | <a href="http://www.battlefield-1942.net">www.battlefield-1942.net</a>                     | Alles zum Thema <i>Battlefield</i> und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite auch die Post ab!                                   |
| Battlefield Vietnam               | <a href="http://www.battlefield-vietnam.net">www.battlefield-vietnam.net</a>               | Unsere Nummer 1, wenn es um <i>Battlefield Vietnam</i> geht. Ein sehr gelungener Auftritt!                                                   |
| Enemy Territory: Quake Wars       | <a href="http://www.etqwq.de">www.etqwq.de</a>                                             | Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!                                                   |
| Half-Life 2                       | <a href="http://www.half-life-2.info">www.half-life-2.info</a>                             | Wenn es um <i>Half-Life 2</i> geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig                                      |
| Warcraft 3                        | <a href="http://www.warcraft3.de">www.warcraft3.de</a>                                     | Was man über den Echzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmuckten Seite. Sehr ordentlich gemacht                                     |
| GTA 3                             | <a href="http://www.gta3mods.de">www.gta3mods.de</a>                                       | Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich <i>GTA 3</i> zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt             |
| Half-Life                         | <a href="http://www.planethalf-life.com/modcentral">www.planethalf-life.com/modcentral</a> | Hier finden Sie alles zum Thema <i>Half-Life</i> -Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Website zur Pflicht!                  |
| Counter-Strike                    | <a href="http://www.countriv-strike.net">www.countriv-strike.net</a>                       | Offizielle <i>Counter-Strike</i> -Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots            |
| Counter-Strike                    | <a href="http://www.csc.de">www.csc.de</a>                                                 | Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen“ nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zücken!           |
| FIFA                              | <a href="http://www.fasstadt.de">www.fasstadt.de</a>                                       | Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie Spitze                                        |
| Act of War                        | <a href="http://www.aotw-actofwar.de">www.aotw-actofwar.de</a>                             | Angenehme <i>Act of War</i> -Zucker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformell. Anschauen!                               |
| Max Payne                         | <a href="http://www.mpayne.de">www.mpayne.de</a>                                           | Weil beide <i>Max Payne</i> -Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen        |
| Metal of Honor: Allied Assault    | <a href="http://www.planetmetalofwar.com">www.planetmetalofwar.com</a>                     | Die wohl größte amerikanische Fansite zu <i>Metal of Honor: Allied Assault</i> bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins |
| TCSA: Oblivion                    | <a href="http://www.planetoblivion.de">www.planetoblivion.de</a>                           | Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für <i>Oblivion</i> gibt, dann auf diese deutschen Communityseite                    |
| JoJo Knight                       | <a href="http://www.jojo-knight.de">www.jojo-knight.de</a>                                 | Auf dieser übersichtlichen Fansite finden Sie alles, was das <i>Star Wars</i> Her höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch                |
| Enemy Territory                   | <a href="http://www.planetenemyterritory.de">www.planetenemyterritory.de</a>               | Die größte deutsche Fansite für <i>Enemy Territory</i> . Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps                              |
| Pro Evolution Soccer              | <a href="http://www.pes-x.de">www.pes-x.de</a>                                             | Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen                                                                                              |
| Doom 3                            | <a href="http://www.doom3maps.org">www.doom3maps.org</a>                                   | Wenn es Material zu id Software's <i>Doom 3</i> Shooter gibt, dann auf dieser wässrigen Website                                              |
| Quake 4                           | <a href="http://www.quake4.naps.org">www.quake4.naps.org</a>                               | Diese Website für <i>Quake 4</i> ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für dieses Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende          |
| Joint Task Force                  | <a href="http://www.jtfhq.de">www.jtfhq.de</a>                                             | Die erste Anlaufstelle zu <i>Joint Task Force</i> . Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen            |
| Ghost Recon Advanced Warfighter   | <a href="http://www.grawhq.de">www.grawhq.de</a>                                           | Alle Informationen zum Ego-Shooter <i>Ghost Recon Advanced Warfighter</i> von Ubisoft. Ein präzises und informatives Depot                   |
| FEAR                              | <a href="http://www.fear.de">www.fear.de</a>                                               | Auf Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter                                                                     |
| Star Wars: Empire at War          | <a href="http://www.planet-empire.de">www.planet-empire.de</a>                             | Alles was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier                                      |
| DnD: Die Schlacht um Mittelmeer 2 | <a href="http://www.schlacht-um-mittelmeer.de">www.schlacht-um-mittelmeer.de</a>           | Strategen in Tolkien's Fantasywelt finden hier was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht                                                    |



**So geht's**

Für alle Handys mit Farbdisplay – Bitte aktiviere in deinem Handy die Funktion "WAP-PUSH" SMS mit: **PAK + Bestellnummer** und einem Namen an **84242\*** wie z.B.: **PAK 44418 Helke** Pils mit den Freunde schicken? Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eintragen!

ABO Order als angeboten erhalten unter "Wap-Paket", max. 2,98€/SMS für Lisch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). \*\*\* max. 1,86/min (Versand gem. uns. AGB)



# SFT - SPIELE FILME TECHNIK ENTERTAINMENT HOCH DREI

SFT DVD  
MIT 2 FILMEN + PC-SPIEL AUF DVD

SFT  
SPIELE | FILME | TECHNIK

NUR **3,30 EURO**  
**AUF DVD  
IM HEFT:**  
**2 SPIELFILME**

**SHARON  
STONE**

**THE THIRD  
IDENTITY**

**DENZEL  
WASHINGTON**

**+ PC-SPIEL**

**COOLES  
TAKTIK-  
BALLERSPIEL**

**MEHR SPASS  
MIT NEUEN  
KAMERAS**

Videokameras mit DVD, Festplatte und Mini-DV.  
Digital für Einsteiger und Anspruchsvolle.

Spezialkamera Superzoom Kompaktkamera Camcorder

THE DA VINCI  
CODE: SAKRILEG

Technik  
JETZT NEU  
FERNSEHEN

Video-Projektoren für  
HD-Fernsehen und  
Dolby Digital  
Rezeption im 3D



**JETZT  
NEU  
AM KIOSK  
FÜR NUR  
3,30 €**

## SPIELETIPPS

## EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spielertipps (so genannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA**  
Redaktion PC Action  
Kennwort: Tipps & Tricks  
Dr.-Mack-Strasse 77  
90762 Fürth

oder per E-Mail an: [tipps@pcaction.de](mailto:tipps@pcaction.de)

## PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per E-Mail unter [leserbriefe@pcaction.de](mailto:leserbriefe@pcaction.de)

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de).

Technische Fragen:

**09001/101950\***

Tipps & Tricks:

**09001/101951\***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

\* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

# Hitman: Blood Money

Ab Seite 147

## KURZTIPPS

Die Sims 2: Open for Business  
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006  
Hitman: Blood Money  
Tomb Raider: Legend  
Spellforce: The Order of Dawn  
SWAT 4  
Transportigant

Seite 146  
Seite 146  
Seite 146  
Seite 146  
Seite 146  
Seite 146  
Seite 146

## SPIELETIPPS

Hitman: Blood Money  
Tomb Raider: Legend  
The Elder Scrolls 4: Oblivion

Seite 147  
Seite 151  
Seite 155

## TIPPS&amp;TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VORGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

| TITEL                                        | AUSGABE               |
|----------------------------------------------|-----------------------|
| Age of Empires 3                             | 306 476               |
| Battlefield: Euro Force                      | 5 1                   |
| Call of Duty 2                               | 106 342               |
| Command & Conquer: Generals                  | 276                   |
| Die Welt der Kluge: Die Schachmatt Mittere 2 | 505                   |
| Die Welt der Kluge: Die Schachmatt Mittere 1 | 505                   |
| Die Welt der Kluge: Die Schachmatt Mittere 3 | 450                   |
| Dungeon Siege 2                              | 1065                  |
| Fable: The Lost Chapters                     | 1105                  |
| Need for Speed: Most Wanted                  | 106 105               |
| Prey: The New Threat                         | 205                   |
| Quake 4                                      | 106                   |
| Rampage: Reloaded                            | 476                   |
| Shadow of the Colossus                       | 1306 105              |
| Star Wars: Battlefront 2                     | 505                   |
| Star Wars: Battlefront                       | 106                   |
| Star Wars: Jedi Knight II: The Jedi Trials   | 450                   |
| Star Wars: The Force Unleashed               | 450                   |
| The Elder Scrolls 4: Oblivion                | 106                   |
| The Matrix                                   | 106                   |
| World of Warcraft                            | 306 505 405 1005 1205 |
| X3: Reunion                                  | 106                   |



»Der Traum eines jeden Mannes: zwei durchgeladene fette Pistolen.«



## Tomb Raider: Legend

Laras neue Cheats müssen Sie sich erst verdienen. Dazu sind die genannten Voraussetzungen zu erfüllen. Danach können Sie die Codes wie unten beschrieben aktivieren.

| Cheat                                | Bedingung                                               |
|--------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Unverwundbarkeit                     | England-Mission in maximal 27 Minuten absolvieren       |
| Energie des Feindes reduzieren       | Bolivien-Mission in maximal 12:30 Minuten durchspielen  |
| Sturmgeschütz mit unendlich Munition | Japan-Mission in maximal 12:15 Minuten absolvieren      |
| Granatwerfer mit unendlich Munition  | Kasachstan-Mission in maximal 27:10 Minuten absolvieren |
| Shotgun mit unendlich Munition       | Ghana-Mission in maximal 20 Minuten absolvieren         |
| MP mit unendlich Munition            | Peru-Mission in maximal 21:30 Minuten absolvieren       |
| Ein Schuss tötet                     | Finale Mission in maximal 4:15 Minuten absolvieren      |
| Macht über Excalibur                 | Nepal-Mission in maximal 13:40 Minuten absolvieren      |
| Weniger Texturen                     | Das Spiel einmal durchzocken                            |

Sobald Sie eine Voraussetzung erfüllt haben, halten Sie während des Spiels die **Leertaste** gedrückt und geben die abgedruckten Ziffern ein, um das entsprechende Ergebnis zu erzielen:

| Taste | Cheat                                |
|-------|--------------------------------------|
| 2     | Energie des Feindes reduzieren       |
| 3     | Sturmgeschütz mit unendlich Munition |
| 4     | Granatwerfer mit unendlich Munition  |
| 5     | Shotgun mit unendlich Munition       |
| 6     | MP mit unendlich Munition            |
| 7     | Unverwundbarkeit                     |
| 8     | Ein Schuss tötet                     |
| 9     | Macht über Excalibur                 |
| 0     | Weniger Texturen                     |

# Hilf mir mal kurz!

## SWAT 4

Sie kommen bei einer Mission nicht weiter? Kein Problem, überspringen Sie sie einfach. Sie klicken sich in das **Spielverzeichnis/Laufwerk/SWAT/ContentExpansion/System** und öffnen die Datei **Campaign.ini** mit einem Editor (Notepad). Suchen Sie die Zeile mit dem Befehl **availableindex=x**. Ersetzen Sie die Variable durch eine 7, schon sind alle sieben Missionen freigeschaltet.

## Die Sims 2: Open for Business

Drücken Sie gleichzeitig **Shift, Strg** und **C**, um das Cheat-Menü zu öffnen. Hier geben Sie folgende Codes ein.

| Cheat                 | Wirkung                                                                                  |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aging off/on          | Altern an/ausstellen                                                                     |
| Motherlode            | 50.000 Dollar                                                                            |
| Kaching               | 1.000 Dollar                                                                             |
| Deleteallcharacters   | Alle Sims in der Umgebung verschwinden                                                   |
| Stretchskeleton x     | Größe der Sims bestimmen. 1 ist der Normalwert, 0,5 halb so groß, 2 doppelt so groß usw. |
| Terraintype temperate | Grüne Landschaft                                                                         |
| Terraintype desert    | Wüste                                                                                    |
| Moveobjects on/off    | Freies Bewegen und Entfernen von Gegenständen im Bau- und Kaufmodus ein/ausstellen.      |
| Slowmotion x          | Zeitlupe. Für x eine Zahl von 0 bis 9 einsetzen. 0 ist Normalgeschwindigkeit.            |

## Transportgigant

Weil wir das gute Teil als Vollversion auf unserer Heft-DVD haben, hier noch mal die Cheats.

| Tastenkombination | Wirkung                     |
|-------------------|-----------------------------|
| Strg+Shift+G      | Massig Knete                |
| Strg+Alt+W        | Aktuelle Mission gewinnen   |
| Strg+Alt+L        | Aktuelle Mission neustarten |
| Strg+Shift+Y      | Ein Jahr überspringen       |

### SOUNDTRACK FÜR DAHEIM:

Ihnen gefällt die Musik so gut, dass Sie sie auch außerhalb des Spiels genießen wollen? Kein Problem, alle Stücke finden Sie als MP3-Dateien im **Installationsverzeichnis**.

## FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006

So schießen Sie ganz einfach Eckbälle: Zielen Sie mit dem Pfeil Richtung Elfmeterpunkt. Jetzt drücken Sie die **Flanken-Taste** so lange, bis der Kraftbalken etwas mehr als halb gefüllt ist. Direkt nachdem der Spieler den Ball gekickt hat, betätigen Sie die **Schusstaste**. Mit ein wenig Übung geht der Ball rein.

## Hitman: Blood Money

Um an die Cheats heranzukommen, gehen Sie in den Spieleordner und öffnen die **Ini-Datei** mit einem Editor. Ergänzen Sie die Datei mit den Einträgen:

**Enableconsole 1** **Enablecheats 1**  
Jetzt drücken Sie **Shift** und **C** gleichzeitig um die Cheat-Konsole anzuzeigen. Mit den Pfeiltasten wählen Sie den Cheat an und mit Eingabe bestätigen Sie.

| Cheat             | Wirkung                           |
|-------------------|-----------------------------------|
| Giveall           | Alle Waffen samt Ausrüstungen     |
| Givesome          | Alle Grundwaffen                  |
| Infammo           | Unendlich viel Munition           |
| Infclip           | Riesiges Magazin                  |
| Complete level    | Mission gewinnen                  |
| God Mode          | Gott-Modus                        |
| Invisible Mode    | Unsichtbarkeit                    |
| Show enemy vision | Die Sichtfelder der Gegner zeigen |
| Show osd          | Hud an/ausstellen                 |
| Timemultiplier    | Zeitraffer                        |
| Teleport          | Teleportieren                     |
| Beam here         | Beamen                            |
| Test clothes      | Verschiedene Klamotten            |

## Spellforce: The Order of Dawn

Öffnen Sie die Konsole, indem Sie **+** oder **Strg** und **+** gleichzeitig drücken (hängt von der Version ab). Achten Sie auf Groß- und Kleinschreibung.

| Cheat                             | Wirkung                                       |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------|
| Application: SetGodMode (1/0)     | Avatar ist unsterblich an/aus                 |
| Application: SetNoManaUsage (1/0) | Unendlich Mana ein/aus                        |
| Application: SetFigure            | Alle Einheiten verfügbar an/aus               |
| Application: SetBuilding          | Alle Gebäude freigeschaltet an/aus            |
| Application: FastHeroCast (1/0)   | Helden werden schneller beschworen an/aus     |
| Application: SetBuilding          | Gebäude haben geringere Bauzeit an/aus        |
| Application: FastBuildMode (1/0)  | Sie erhalten x Einheiten von allen Rohstoffen |
| Application: GiveMeGods (x)       |                                               |

# HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 81190 SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

\*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

unterstützt von  
**REACTION**



GEMEINSAM FÜR AFRIKA

# Hitman: Blood Money

Sie haben eine morbide Seite und eine kreative Ader? Bei **HITMAN: BLOOD MONEY** können Sie beides kombinieren. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die virtuelle Belegschaft am elegantesten ins Jenseits befördern.

## EINIGES FÜR DEN WEG

Bevor wir mit dem Lösungsweg beginnen, geben wir Ihnen noch ein paar essenzielle Tipps:

- Echte Profikiller erledigen ihren Job absolut lautlos und hinterlassen keine Spuren. Sie können zwar im Laufe des Spiels einige Waffen aufrüsten, wer unerkannt bleiben will, verzichtet allerdings auf sämtliche Schusswaffen. Die höchsten Werten erzielt man mit dem „friedlichsten“ Weg.
- Wesentlich wichtiger sind die verbesserten Dietriche zum Knacken von Schlössern und bei späteren Missionen die schuss sicheren Westen.
- Generell gilt: Wachleute (blaue Markierung) sind tabu, Zivilisten (dunkelgrün) und Gegner (gelb) nur betäuben. Verstecken Sie ausgeschaltete, nackte Gegner in den dafür vorgesehenen Kisten.
- In einen Container passt immer nur ein Körper. Die Dinger finden Sie meist in der Nähe der virtuellen Opfer.
- Ihren eigentlichen Zielen (rot markiert) gehen Sie mit der Giftspritze oder der Garotte ans Leder. Die hohe Kunst des Auftragsmordes lässt alles wie einen Unfall aussehen. Dafür bekommen Sie auch die beste Presse und die meisten Punkte. In den einzelnen Levels gibt es mehrere Möglichkeiten, ans Ziel zu kommen.
- Bevor Sie blind loslaufen, rufen Sie die Karte auf und studieren die Laufwege der Gegner.
- Oft gibt es in den Levels ein Hintertürchen, durch das Sie nahezu direkt ans Ziel kommen. Das zu erkennen ist aber sehr knifflig.
- Da Sie in vielen Levels die Opfer auf

mehrere makabere Arten abservieren können, lohnt es sich, *Blood Money* ein zweites Mal durchzuspielen und die verpassten Tode zu genießen.

- Wenn Sie mal nicht weiterwissen und nicht gleich in unseren Lösungsweg schielen wollen, können Sie sich im Briefing-Menü Tipps kaufen. Die sind ganz clever, denn Sie verraten nicht zuviel vorweg, doch bringen sie Sie wieder auf die richtige Fährte.

## KOMPLETTLÖSUNG

### Versteckt:

In der traurige Bude von Nummer 47 können Sie sich mit Ihren erbeuteten Waffen nach Herzenslust austoben. Und lassen Sie den Kanarienvogel in Ruhe!

### Mission 1: Tod eines Schauspielers

Die erste Mission hat Tutorial-Charakter. In der Bildschirmmitte bekommen Sie laufend aktuelle Hinweise, was zu tun ist. Zu diesem Zeitpunkt brauchen Sie sich auch um Ihre Abschlussbewertung keine Sorgen zu machen – es gibt keine. Hier können Sie daher auch jeden Gegner über den Haufen schießen. Wenn Sie partout nicht weiterwissen, hilft ein Druck auf die B-Taste. Der Sprecher gibt wertvolle Tipps und macht Sie mit allen Spielelementen vertraut. Die wichtigsten Vorgehensweisen sind Gegner über Geländer schießen, Bomben platzieren und Lebensmittel vergiften.

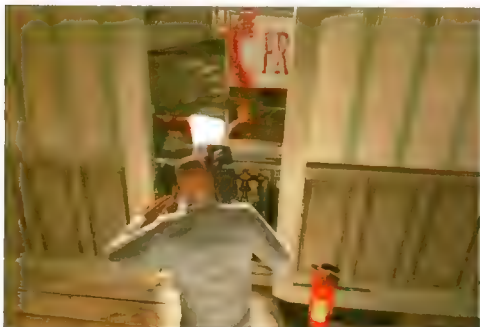
### Mission 2: Erntezeit

In Chile sollen Sie den Drogenbaron Don Fernando Delgado und seinen ältesten Sohn Manuel Delgado erledigen. Ein Weingut dient als Fassade für die schäbigen Geschäfte. Hitman erreicht diesen Ort am Tag der offenen Tür mit jeder Menge Touristen vor Ort und einem Gastauftritt eines B-Promis, der dort für einen der Weine wirbt. Am Startpunkt gehen Sie einfach durch den Haupteingang, auf der Party verdächtigt Sie niemand. Schlen-

dern Sie direkt zum Weinkeller. Dort sehen Sie schon eine Seilwinde, die einen Kran mit Weinfässern hält. Schleichen Sie zu der Winde und platzieren Sie die Bombe, die Wache ist anscheinend taub. Wenn die Bombe scharf ist, warten Sie, bis Manuel Delgado unter den Weinfässern steht. Zünden Sie aus sichererem Abstand – die Weinfässer erledigen den Rest. Das nun entstandene Durcheinander nutzen Sie, um östlich des Weinkellers an der Party vorbei durch die Tür in den Hinterhof zu gelangen. Klettern Sie über die große Kiste und schon stehen Sie vor der Hacienda. Warten Sie, bis eine der VIP-Wachen angefallen kommt und Sie zum Gehen auffordert. Sie bleiben natürlich und beseitigen die Wache. Nehmen Sie die Kleidung und die Maschinenpistole an sich. Nun klettern Sie die Dachrinne hoch und betreten den Balkon. Hier benutzen Sie die rechte Tür. Auf dem Gang schieben zwei Wachleute Dienst. Sie gehen zu der letzten Tür rechts am Ende des Gangs. Harren Sie der Dinge, bis die Patrouille sich abwendet und die stehende Wache Sie nicht anschaut. In diesem Augenblick knacken Sie das Schloss – und sehen, wie Fernando Delgado Cello übt. Verstecken Sie sich hinter dem Klavier oder im Schrank, bis der Drogenbaron eine Pause einlegt. Sie schleichen ihm bis zum Balkon hinterher und schubsen ihn fröhlich über das Geländer. Zurück im Klavierzimmer, wo sich in nordöstlicher Richtung ein Fenster befindet: Klettern Sie hindurch auf das Vordach, von dort hinunter Richtung Westen, den Steilhang hinab. Sie folgen dem Pfad zum Hangar und entkommen per Flugzeug. Wenn Sie versessen darauf sind, den Anzug wieder mitzunehmen, sollten Sie ihn, bevor Sie die Party betreten, unten am Flugzeughangar ablegen und sich die Garderobe des Arbeiters „ausborgen“.

### Mission 3: Der letzte Akt

In der Pariser Oper warten der perverse Opernsänger Alvaro D'Alvade und sein Freund, US-Botschafter Richard Dela-

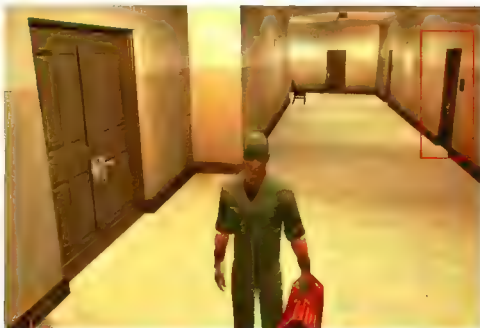


Mission 1: Dem Typen vor dem Büro verpassen Sie einen Freitrag, danach vergiften Sie den Drink der Sekretärin. Nach Ihrem Abgang bringen Sie bloß noch den winselnden Boss um die Ecke.



Mission 2: Weil wir so nett sind, haben wir den Laufweg auf der Karte eingetragen. Zuerst geht es in den Weinkeller und danach in die Hacienda.





Mission 3: In der Stargarderobe (siehe Einzeichnung rechts) tauschen Sie die Pistole aus. Sie gehen durch die Doppeltür, erklimmen die Stufen und platzieren die Bombe an der Kronleuchterhalterung.



Mission 4: Es gibt viele Möglichkeiten, unbemerkt in die Entzugsanstalt zu kommen. Am einfachsten ist es jedoch, die Einweisungspapiere zu klauen und sich als regulärer Patient anzumelden.

hundert, auf ihr Ende. Im Gebäude finden gerade die Proben für ein Bühnenstück statt. Betreten Sie die Oper und sprechen Sie mit dem Wachmann in der Garderobe. Dort erhalten Sie eine scharfe Mauser Pistole. Rechts neben der Garderobe wartet Ihr Alter Ego, bis der in Grün gekleidete Bauarbeiter auf die Toilette geht. Der Hitman schleicht ihm nach und betäubt ihn mittels Spritze. Sie ziehen seine Kleidung an und verstecken den Körper in der Wäschekiste. Links neben der Garderobe geht es ins Erdgeschoss. Folgen Sie dem Weg durch mehrere Türen, bis Sie auf der linken Seite eine Treppe zum Bühnenbereich finden (E'tape Stage). Gehen Sie die Treppe hinauf, links im Gang sind die Star-Garderoben, gekennzeichnet durch einen Stern neben der Tür. Aber zuerst gehen Sie durch die Doppeltür gegenüber, die Stufen hinauf, bis Sie auf dem Dach ankommen. Dort platzieren Sie die Bombe. Zurück bei den Star-Garderoben betreten Sie die rechte Kabine, welche auf der Karte mit einem Ausrufezeichen markiert ist. Sie nehmen die scharfe Mauser Pistole und legen sie auf den Schminktisch. Nichts wie raus! Vor der Tür warten Sie solange, bis der Schauspieler kurz in seine Kabine und dann auf die Toilette geht. In der Zeit laufen Sie noch mal in seine Kabine und nehmen die Bühnenpistole an sich. Nun rennen Sie den ganzen Weg zurück zum Eingangsbereich der Oper, holen Ihren Anzug aus dem Toilettenraum und ab geht's in den Opensaal. Warten Sie die Probe ab, bei der Alvaro D'Alvade eine Kugel in die Birne bekommt. Bestürzt über den Tod seines Freundes,

eilt der Botschafter aus seiner Loge zur Bühne. Im Opensaal stolpert er, in genau diesem Augenblick zünden Sie die Bombe, worauf der Kronenleuchter von der Decke saust und Richard Delahunt erschlägt. Nach diesem gelungenen Schauspiel verlassen Sie die Oper durch den Haupteingang.

#### Mission 4: Checken Sie aus?

Hitman hat den Auftrag, in einer Reha-Klinik ein Mafiamitglied zur Strecke zu bringen, bevor dieser einige seiner ehemaligen Kollegen verraten kann. Außerdem soll er Agent Smith befreien, der einer illegalen Sache innerhalb der Klinik auf die Spur gekommen ist. Folgen Sie dem Steingehweg, bis Sie einen zukünftigen Patienten der Klinik rauchen sehen. Stehlen Sie seine Einweisungspapiere. Damit checken Sie an der Rezeption ein: Willkommen in der Klappe! Nachdem Sie sich umgezogen haben, gehen Sie Richtung Westen zum medizinischen Flügel. Dort kommen Sie an ein Wachzimmer. Sie schleichen hinein, betäuben den Wachmann, nehmen seine Kleidung und verstecken den Körper in der Mülltonne direkt vor dem Zimmer. Vom Tisch des Kells greifen Sie die Schlüsselkarte und das Videoband. Mit der Karte gelangen Sie durch die Gittertüren bis zum Wärterzimmer des medizinischen Flügels. Klettern Sie durch das Fenster und betäuben Sie den Wärter. Verstecken Sie ihn in der Kiste neben dem Kaffeeautomaten, schnappen Sie sich die Schlüssel vom Tisch und nichts wie hinunter in den Zellentrakt, wo Ihr Kontaktagent in der Zelle schmort. Spre-

chen Sie mit ihm und betäuben Sie ihn mit dem Serum aus dem Inventar. Es stellt sich heraus, dass zwei Profikiller in der Klinik Patienten sind, die eliminieren Sie natürlich auch. Gehen Sie den Weg vom Agenten zurück in das Hauptgebäude. Im 2. Stock verstecken Sie an gekennzeichneten Stelle („1“) die Bombe. Sobald Ihre Zielperson einen Drink aus dem Globus holen will, sprengen Sie und der Lampenschirm erschlägt den Trunkenbold. Ziel Nummer zwei trainiert im Erdgeschoss des Hauptgebäudes im Raum ganz im Osten. Stellen Sie sich hinter die Hantelbank, warten Sie, dass keine Wachen zuschauen – dann erdrücken Sie den Ärmsten. Ihr letztes Ziel treibt sich in der Küche südlich herum. Sie gehen zum Herd und präparieren die Gasflasche neben dem Tisch; die nächste Kocheinlage endet tödlich. Nun bewegen Sie sich zur Rezeption, holen Ihren Anzug und rennen zum Leichenhaus am Startpunkt. Sie wecken den Agenten und fliehen gemeinsam durch die Seitentür.

#### Mission 5: Ein neuer Anfang

Ein ehemaliger kubanischer Gangsterboss wurde ins Zeugenschutzprogramm aufgenommen. Doch der Überläufer soll sterben, deshalb besuchen Sie ihn in seiner Villa in einem Vorort, genau an dem Tag, an dem die Geburtstagsparty seines Kindes steigt. Vor dem Haus sehen Sie einen Essenswagen. Eine Kiste Schmalzkringel wartet darauf, mit Betäubungsmittel gestopft zu werden. Wenn der Kellner das Gebäck zu dem Überwachungswagen bringt, sehen Sie, wie die FBI-Agenten bewusstlos umkippen. Nun



Mission 4: Der eingelieferte Killer hat einen Haufen Leibwachen. Nur beim Trainieren ist er kurz allein...



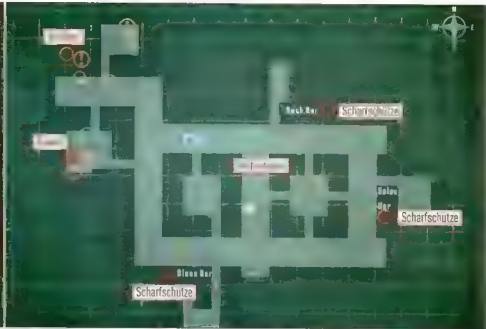
Mission 4: Weil wir Sie immer noch lieb haben, fummelten wir auch hier den Laufweg und die Ziele in die Karte.



Mission 5: Sie besorgen den Spiritus aus dem Schuppen und präparieren damit den Grill.



**Mission 4:** Verfolgen Sie den komischen Vogel und warten Sie solange, bis Sie ihn ganz allein für sich haben. Dann schnappen Sie sich den Koffer und sein altherbes Kostüm.



**Mission 6:** Auch hier haben wir die wichtigsten Zielpunkte für Sie eingezeichnet. Der Scharfschütze positioniert sich in einer der drei Bars.

können Sie sich einen FBI-Anzug besorgen und in die Villa marschieren. Im Garten holen Sie aus dem Geräteschuppen die Flasche Spiritus und kippen diese in den Grill. Nachdem die Mafia-Braut Feuer gefangen hat, nehmen Sie den Mikrofilm von dem, was von der Dame übrig geblieben ist. Zurück in der Villa warten Sie, bis der Gangsterboss in sein Zimmer im ersten Stock geht. Wenn Sie allein mit ihm in einem Zimmer sind, kommt die Giftspritze zum Einsatz. Nach der Impfung laufen Sie zurück zum Überwachungswagen, holen Ihren Anzug und verschwinden über die Straße.

#### **Mission 6: Spielt mir den Blues**

Diesmal beschützen Sie einen Senator vor drei krummen Vögeln. Die Attentäter halten sich solange versteckt, bis die Bezahlung in Form eines Diamantenkoffers beim Anführer Marc Purayah angekommen ist. Am Anfang verfolgen Sie den Diamantenkurier in dem roten Vogelkostüm. Wenn er eine Zigarette rauchen will, betäuben Sie ihn, nehmen seine Klamotten und den Diamantenkoffer und lassen den lahmen Vogel in einer Mülltonne verschwinden. Begeben Sie sich zum Anführer des Killer-Trios im Nord-Westen neben der Buchhandlung. Gehen Sie in das Büro und legen Sie den Koffer auf den Tisch. Wenn die gelbe Wache aus dem Raum ist, strangulieren Sie den Anführer und verstecken ihn in der Kiste. Nehmen Sie das Walkie-Talkie und die Desert Eagle Pistole an sich. Von nun läuft ein Zeitlimit, sind Sie zu langsam, wird der Senator ermordet und der Auftrag ist gescheitert. Ab jetzt sehen Sie die Position der anderen beiden Attentäter auf der Karte. Warten Sie, bis die gelbe Wache in den Raum des Anführers kommt. Sie betten den Vogel zur Ruhe, ziehen das Kostüm über und verlassen das Gebäude mit dem Koffer in der Hand. Rennen Sie zur Rock Bar und dort in den zweiten Stock. Im Hinterhof der Bar klettern Sie die Kisten hoch und schleichen sich am Küchenpersonal vorbei. Im zweiten Stock lernt der Killer-Vogel vom Balkon aus das Fliegen. Es kann sein, dass der Killer in einer anderen Bar wartet, die Vorgehensweise ist aber immer dieselbe. Gehen Sie aus der

Kneipe zurück zum Buchladen. Südlich davon ist ein Platz, an dem ein Klavier hängt. Über einige Kisten kommen Sie an die Seilwinde, ein idealer Platz für Ihre Bombe. Nun warten Sie geduldig auf die Vogel-Dame und rufen ihr die Federn, wenn Sie unter dem Klavier steht. Dem Senator droht jetzt keine Gefahr mehr. Schnell den Anzug zurückholen und in südlicher Richtung an der Polizeisperre vorbei den Tatort verlassen.

#### **Mission 7: Schöne Bescherung**

Ein Pornoproduzent und der Sohn eines Senators schmeißen eine Weihnachtsfeier. Agent 47 tritt als Knecht Ruprecht auf. Vom Startpunkt aus gehen Sie nach rechts, bis Sie zu dem Wachhaus kommen. Warten Sie, bis sich der Wachmann einen Kaffee am Automaten holt, dann schlagen Sie zu. Die rote Wachuniform ist für Sie, der Körper wandert über das Gelände. Die Laserbarriere schalten Sie per Knopfdruck aus und nehmen den Aufzug zur Angestellten-Etage (Staff Floor). Im Süden befindet sich ein Sicherungskasten, den Sie manipulieren. Ein Bodyguard kommt vorbei – wenn dieser die Sicherung reindrehen will, drehen Sie ihm den Hals um; rechts neben dem Sicherungskasten ist eine Kiste für den Körper. Auf der Terrasse des Haupthauses (Main House Terrace) sehen Sie Ihr Ziel, den Playboy Chad Bingham, im Pool sitzen. An der Theke reden Sie mit dem Barmixer, dieser gibt Ihnen ein Aphrodisiakum. Den Scharfmacher kippen Sie in den Drink auf der Bar – manchmal heißt es warten, bis der Kellner das Glas bringt. Das exklusive Getränk bekommt Bingham am Pool serviert. Dieser giert nun nach Frauen. Warten Sie, bis er sich eine Stripperin geschnappt hat; gehen Sie den beiden nach. Nach einer kurzen Nummer im Schlafzimmer, die Sie durch das Schlüsselloch beobachten, warten Sie, bis Bingham das Zimmer verlässt. Auf dem Balkon darf er noch eine letzte Kippe rauchen, dann macht er einen Abflug. Zurück im ersten Stock des Haupthauses befindet sich im Norden ein Aufzug. Fahren Sie ins Studio. Südlich liegt das Zimmer von Lorne de Havilland. Auch er raucht gern eine auf dem Balkon – dabei steht doch

auf fast jeder Packung, dass Rauchen tödlich enden kann ... Auf derselben Etage liegt beim Ausrufezeichen rechts die gesuchte Videokassette. Ungesehen stecken Sie das Band ein und entkommen im Helikopter, der per Fahrstuhl erreichbar ist.

#### **Mission 8: Tod auf dem Mississippi**

Eine Seefahrt die lustig, eine Seefahrt die ist schön ... allerdings nicht für sechs Mitglieder der Gator Gang und ihren Anführer Kapitän Muldoon. Zunächst warten Sie nahe des Sicherungskastens auf dem erhöhten Laufsteg, bis ihr erstes Opfer und ein Matrose vorbeilaufen. Sie betäuben die Wache, die sich über das Gelände hängt, ziehen die Klamotten über, der Körper wandert in die Kiste in dem Raum mit dem ICA Schriftzug. Direkt über diesem Raum auf dem zweiten Deck holen Sie sich den Schlüssel. Damit gelangen Sie in den Maschinenraum (auf der Karte mit „1“ markiert) auf dem ersten Deck. Dort überwatcht Ihr erstes Ziel die Arbeit der Crew. Wenn der Typ sich über den großen Zylinderkoben am südlichen Ende des Raumes beugt, genügt ein Schub. Über die Treppe gehen Sie nun auf das zweite Deck in die Mannschaftsquartiere (Staff Quarters). In dem Raum mit dem „1“ können Sie sich ein FN2000 Gewehr besorgen. Die Knarre sollten Sie bis zum Schluss, wenn Sie vom Boot fliehen, liegen lassen. Auf dem dritten Deck, wo die Kabinen sind, schlurft Ziel Nummer zwei herum. Verfolgen Sie ihn, bis er an der Reling eine raucht und verpassen Sie ihm einen Freiflug. Auf dem vierten Deck gehen Sie nach Süden in die Küche, an der Tür steht „Private“. Schleichen Sie rein und betäuben Sie den Koch – den Körper in der Kühltruhe versteuen. Mittlerweile dürfte auch Gangmitglied Nummer drei vorbeigelaufen sein. Auch er raucht gern an der Reling – was zu tun ist, wissen Sie. Aus der Küche holen Sie den Kuchen, vorher versüßen Sie ihn mit einer Portion Gift aus der Spritze. Die Torte servieren Sie dem Kapitän auf dem fünften Deck. Nach der Henkersmahlzeit ziehen Sie den Leichnam in den Tresorraum und klauen die Papiere aus dem Safe. Zurück im Kapitänszimmer



versteckt sich 47 im Schrank und wartet auf das nächste Gangmitglied. Nach einer Begegnung mit der Klaviersaite wandert die Leiche zu der des Kapitäns. Beide Kadaver schmeißen Sie westlich über Bord, passen Sie nur auf den Matrosen auf. Die letzten beiden Gangmitglieder auf dem Deck strangulieren Sie und werfen die Körper über Bord. Auf dem ersten Deck wartet das Rettungsboot. Wenn Sie möchten, nehmen Sie das FN2000 Gewehr im Koffer mit und holen sich Ihren Anzug.

#### Mission 9: Bis dass der Tod uns scheidet

Diesmal ist es ihre Aufgabe, eine Hochzeit platzen zu lassen. Der Bräutigam und der Brautvater sind dran, nicht jedoch die Braut – die gilt es zu beschützen. Am Start nehmen Sie die erste Tür rechts. Warten Sie, bis nur noch der in Rot gekleidete Partygast im Raum ist, dann holen Sie sich seine Klamotten. Weiter Richtung Haupthaus biegen Sie vor der Tanzfläche links ab und nehmen dem schlafenden Besoffenen seine Einladung ab. Betreten Sie das Anwesen und quatschen Sie mit der Braut. Richtung Norden verlassen Sie das Gebäude und begeben sich zum Holzhaus mit dem Schild „Restricted Area“. Sie steigen durch das Fenster, betäuben ein Gangmitglied und nehmen die Klamotten an sich. In der Nähe steht eine Kiste für den Körper. Auf dem Friedhof spricht der Brautvater mit seinem verstorbenen Ahnen. Stoßen Sie ihn ins Grab – schon können beide im Jenseits weiterquatschen. Zurück im Haupthaus gehen Sie in die Küche, in der die Hochzeitstorte steht. Der Bräutigam kostet regelmäßig den Kuchen. Da so etwas unhöflich ist, vergiften Sie die Torte oder strangulieren den Naschkater. Der Leichnam gehört in die Kiste neben dem Kuchen. Im ersten Stock finden Sie in einem der westlichen Zimmer ein Elefantengewehr. Mit der großkalibrigen Flinte verlassen Sie die Party per Boot im Süden.

#### Mission 10: Nichts geht mehr

Zur Abwechslung besucht Herr 47 ein Kasino. Dort läuft eine Runde russisches Roulette. Die Mitspieler sind Sie, Scheich Al-Khalifa, Wissenschaftler Lateef und der üble Rassist Hendrik Schmutz. An der Rezeption holen Sie sich ihre Schlüsselkarte für die siebte Etage. Im linken Aufzug klettern Sie die Luke hoch und warten, bis Lateef mit dem Aufzug fährt. Ziehen Sie die Pfeife mit der Garotte auf

den Lift. Den Koffer mit den Diamanten lassen Sie im Fahrstuhlschacht liegen. Hendrik Schmutz kommt von der Toilette neben dem Kasino zum rechten Fahrstuhl. Dort warten Sie schon und verfahren wie beim Wissenschaftler. Nehmen Sie die Kleidung und die Schlüsselkarte von Schmutz. In Zimmer 707 finden Sie den Koffer mit DNS-Proben, dort verstecken Sie Ihre Mine. Mittlerweile dürfte der Scheich vorgefahren sein und in der Lounge neben dem Kasino warten. Der falsche Hendrik Schmutz, also Sie, besucht den Scheich. Nach einer kurzen Zwischensequenz sprengen Sie den Koffer. Holen Sie nun den Koffer mit den Diamanten aus dem Fahrstuhlschacht und verschwinden Sie.

#### Mission 11: Hör ihr die Englein singen?

Agent 47 geht durch Himmel und Hölle. In diesem Level sogar gleichzeitig. Am Anfang sprechen Sie erst einmal mit dem Wachmann, damit dieser seinen Posten verlässt. Vom Tisch stecken Sie die Munition ein und nehmen die rechte Treppe abwärts. Unten angekommen, verstecken Sie sich im Schrank und warten, dass der nächste Wachmann die Stufen erklimmt. Wenn er oben ist, gehen Sie in die Garage, wo sich ein Partygast die Seele aus dem Leib kotzt. Helfen Sie ihm, indem Sie ihn in der Mülltonne schlafen legen. Mit seinem Kostüm gelangen Sie in den Keller. Dort erwartet Sie buchstäblich die Hölle. An der Eck-Bar spricht Sie der rote Teufel an. Sie nehmen die Herausforderung an, folgen ihm in die Folterkammer und bewaffnen sich. Nur einer kommt lebend aus dem Raum heraus – der rote Teufel ist es nicht. Zurück im Fahrstuhl klettern Sie die Luke hoch und warten auf ihr Ziel, Antony Martinez. Der goldene Teufel geht dank der Garotte ins Jenseits, das goldene Kostüm und die Waffen an 47. Zurück in die Hölle, wo ihr zweites Ziel Vaana Ketlyn mit Feuer spielt. Nach der Pyro-Show sprechen Sie mit ihr. Sie führt den Hitman in ihre privaten Gemächer, dort erwartet sie die Giftspritze. Aus der Hölle geht es nun per Fahrstuhl in den Himmel. Im östlichen Teil befindet sich ein Laptop, auf der Karte mit einem „I“ markiert. Nach dem Datendownload erfahren Sie, dass zwei weitere Killer im Gebäude sind. Maynard John haben Sie schon in der Hölle kaltgemacht, der Engel Eve singt auf der Bühne. Nach der Show sprechen Sie sie an und folgen ihr. Im Computerzimmer stutzt 47 dem Engel

die Flügel. In aller Ruhe fahren Sie mit dem Gewehrkofter in die Garage und verschwinden mit dem Kleinbus.

#### Mission 12: Paragraph 47

Mord im Weißen Haus. Die Verschwörung geht zurück auf den Vizepräsidenten Daniel Morris, der mithilfe des Profkillers Marc Parchezzi ein Attentat auf den amerikanischen Präsidenten plant. Nummer 47 soll dies verhindern. Betreten Sie unbewaffnet das Weiße Haus durch die Vordertür. Nach der Kontrolle sehen Sie auf der linken Seite die Toilette. Wenn ein Museumswärter das stille Örtchen besucht, schleichen Sie ihm nach und nehmen seine Kleidung. Den Körper lassen Sie vorm WC liegen. Aus dem Wachbüro holen Sie die Schlüsselkarte zum Hauptgebäude, die auf dem Tisch liegt. Richtung Westen gelangen Sie in einen langen Flur, wo Sie einen US Marine betäuben und sich seine Uniform und Ausrüstung schnappen. Den schlafenden Soldaten verstecken Sie im Treppenaufgang zum Dach in nördlicher Richtung. Nun gehen Sie in das Hauptgebäude in den 1. Stock. Warten Sie auf den Vizepräsidenten, bis er mit dem Hund der First Lady Gassi gehen will. Sie folgen ihm, bis Sie im Vorgarten des Westflügels sind. Dort sind Sie Zeuge, wie sich Morris und Parchezzi unterhalten. Wenn die Luft rein ist, kommt die Giftspritze zum Einsatz. Vom toten Vizepräsidenten nehmen Sie die Schlüsselkarte und die Pistole. Den Leichnam verstecken Sie hinter den Büschen. Über das Blumengitter klettern Sie auf das Dach des Westflügels und harren aus, bis sich einer der Geheimdienstagenten auf dem Dach eine Zigarette anzündet. In diesem Augenblick überwältigt 47 ihn und nimmt seine Kleidung und Ausrüstung. Betreten Sie den zweiten Stock des Westflügels und gehen Sie über die Treppe im Osten in die erste Etage zum Oval Office, wo 47 den Killer Parchezzi zur Rede stellt. Parchezzi zündet einen Sprengsatz und flieht auf das Dach des Westflügels. 47 verfolgt ihn und nach einem Feuergefecht ist der letzte auf 47 angesetzte Killer erledigt. Legen Sie alle Waffen ab und verlassen Sie das Weiße Haus auf dem Weg, den Sie gekommen sind.

#### Das Ende

Wir haben Eidos versprochen müssen, nichts von der letzten Mission zu erwähnen. Also tun wir es auch nicht ...

Manuel Grundmann/Ralph Wollner



Mission 8: In der Torte finden allerhand Sachen wie Gift oder Bombe einen Platz. Servieren Sie die Köstlichkeit dem Kapitän.



Mission 10: Der Fahrstuhlschacht ist ein idealer Platz für ein unbemerktes Attentat.



Mission 11: Mit dem Teufelskostüm des korrupten FBI-Agenten erhalten Sie Zugang zu den Gemächern der Satansbraut.

# Tomb Raider: Legend

Die neue Lara sieht besser aus als je zuvor und besinnt sich alter Tugenden. Daher gibt es in **TOMB RAIDER: LEGEND** die eine oder andere knifflige Stelle zu meistern. Wir zeigen Ihnen, wie Sie versunkene Schätze heben und jeder Falle ausweichen.

## Level 1: Bolivien

### 1. Warm werden

Folgen Sie dem Weg und schwimmen Sie durch den kleinen See. An der Felskante klettern Sie hoch und stoßen den Koloss von der Klippe. Einen Sprung und ein paar Klettertouren später schwingen Sie sich mit der Liane über den Abgrund. Hinter dem Wasserfall gehen Sie durch eine Höhle zum Fluss. Vorsicht, hier lauert die erste Falle, ein Felsbrocken droht Sie zu zerquetschen. Weichen Sie rechts aus. Ein paar Meter weiter wartet der erste Gegner, den Sie bequem von hinten niederschließen. Vom Mauervorsprung schubsen Sie den Felsen nach unten. Über den Ast am Holzstück schwingen Sie sich weiter.

### 2. Zum ersten Mal draufhauen

Nun stehen Sie vor einer runden Platte, die den Weg versperrt, die Sie aber mit dem Greifhaken wegziehen können. Die dahinter wartenden Schurken sind nach einem kurzen Gefecht schnell besiegt. Über den einstürzenden Mauervorsprung klettern Sie weiter. Am oberen Ende geht es über ein Seil voran. Nach der anschließenden Sprung-Greifhaken-Kombination warten erneut ein paar Widersacher auf eine Abreibung. Um im Kampf gegen mehrere Gegner zu bestehen, sollten Sie immer in Bewegung bleiben und ruhig mal in den Nahkampf gehen. Nach dem Kampf geht es in den Tempel. Die erste Falle überwinden Sie mit einer Sprung-Greifhaken-Einlage.

### 3. Domppter

Am Ende des Ganges klettern Sie über die Ketten nach oben. Dort erwartet Sie der erste Tauchgang. Wieder an Land, lauert ein Leopard auf Sie, den Sie mit wenigen Schüssen erledigen. Die einstürzenden Wände überwinden Sie durch Laufen und Rollen. Schieben Sie einen Käfig vor sich her, um sicher durch die Falle mit den zermalmenden Wänden zu gelangen. Es erwartet Sie das erste große Rätsel. Ziel ist es, auf die drei Schalter im Boden eine Kiste zu stellen. Eine Kiste steht bereits in der Nähe, diese verschieben Sie einfach, die beiden anderen liegen im Becken. Springen Sie hinunter und erschließen Sie zunächst den Leoparden. Dann ziehen Sie die eine Kiste unter der Wippe hervor und stellen diese gleich darauf. Springen Sie nun von der Anhöhe auf dem Steg auf das hoch stehende Ende der Wippe. Das sollte die Kiste nach oben katapultieren. Wieder-

holen Sie die Aktion mit der zweiten Kiste. Nun stellen Sie die Boxen auf die entsprechenden Schalter und klettern über die Kette hinten rechts nach oben und hangeln sich anschließend zum Ausgang des Raumes vor.

### 4. Actionfilm

In der anschließenden Sequenz drücken Sie die angezeigten Richtungstasten. Im nächsten Raum schwingen Sie sich an das andere Ende und springen über die Vorsprünge nach oben. Kurze Zeit später erwartet Sie noch eine Auseinandersetzung mit einigen Bösewichtern. Nach einer Sequenz haben Sie den ersten Level beendet.

## Level 2: Peru

### 5. Wellenbrecher

Nach der Einleitung erwarten Sie zwei Wellen von Gegnern, die Sie nacheinander niederkämpfen. Über den Fahnenmast neben der Treppe gelangen Sie auf den Balkon des Gebäudes. Schnell über den Nachbarbalkon zum nächsten Innenhof. Vom Dach aus kommen Sie am einfachsten weiter, mittels Greifhaken gelangen Sie auf die anderen Häuser, alternativ können Sie die Gegner am Boden bekämpfen. Um mehrere Gegner auf einmal zu besiegen, sollten Sie die umherstehenden Gasflaschen abschießen. Am Ortsausgang finden Sie ein Motorrad.

### 6. Rockerbraut

Die Motorradfahrt ist nicht sehr anspruchsvoll. Geben Sie Vollgas und konzentrieren Sie sich aufs Fahren. Die Schurken auf ihren Feuerstühlen stellen keine allzu große Gefahr da und sind nach wenigen Treffern besiegt. Sofern Sie in höheren Schwierigkeitsgraden spielen, sollten Sie nach der Brücke darauf achten, dass Sie die beiden Verbandskästen auf sammeln.

### 7. Wilde Jugend

Nach der Actionsequenz geht es wieder zu einer Ausgrabungsstätte und zurück in Laras Jugend. Laufen Sie dort bis zu der Stelle, an der die Decke einstürzt. Sie machen kehrt, halten sich links und kommen in einen Raum, in dem eine Bodenplatte eine Falle auslöst. Treten Sie drauf, bleibt ein Speer stecken. Schieben Sie eine Kiste auf den Auslöser, dann können Sie den Speer erreichen und problemlos auf den Vorsprung springen.

### 8. Auf der Flucht

Von dort aus hangeln Sie sich über die Mauerkanten zur anderen Seite. Im nächsten Raum schieben Sie die Kugel vom Auslöser weg und springen danach von der kleinen Plattform an das Seil. Ziehen Sie sich daran hoch, um auf die obere

Plattform zu gelangen. Nach der folgenden Sequenz fliehen Sie aus der Sicht des verfolgenden Monsters und springen über zwei Geröllhaufen. So gelangen Sie in einen Raum, der wieder einen Fallenmechanismus hat, den Sie dauerhaft auslösen. Rollen Sie dazu die Kugel vom kleinen Vorsprung herunter auf den Schalter. Sie springen über den Sims und das Seil zurück auf den Vorsprung, auf die gegenüberliegende Seite. Hangeln Sie sich über den Abgrund und bewundern Sie die Zwischensequenz.

### 9. Unter Wasser

Es folgt die zweite Tauchtour. Sie schwimmen in Etappen und holen an jeder möglichen Stelle Luft. Bald entdecken Sie einen Raum, in dem Sie unter Wasser vier Kristalle finden. Diese fungieren als Schalter und sind umzulegen. Schwimmen Sie vor jeden Kristall und aktivieren Sie ihn mit der Benutzen-Taste. Alle vier Edelsteine müssen in einem gewissen Zeitabstand gleichzeitig aktiv sein.

### 10. Abrissbirne

Durch das Loch in der Wand geht es weiter. Über die kleinen Verzerrungen an der linken Säule erreichen Sie den Vorsprung. Mit dem Greifhaken schwingen Sie sich zweimal zur nächsten Sequenz, in der Sie die Richtungstasten hoch, hoch, rechts drücken. Das folgende Rätsel lässt sich relativ einfach lösen: Am Eingang des Raumes sehen Sie eine Säule, die Sie mit dem Greifhaken einreißen. So erhalten Sie eine Kugel, die Sie gleich in den rechten Schalter im Boden rollen. Darauf öffnet sich die Säule, auf der oben eine weitere Kugel wartet. Um Sie herunterrollen zu können, klettern Sie an der seltsamen Säule herauf.

### 11. Kugelabend

Über die mittlere Säule des Raumes steigen Sie sicher hinab. Die anderen beiden Kugeln, die sich nun im Raum befinden, rollen Sie auf die zwei Schalter und klettern danach an der mittleren Säule hoch. Nach der Zwischensequenz gelangen Sie über den rechten Arm der Säule auf die Nachbarstute und hangeln sich über den Mauervorsprung bis ans Ende. Dort seilen Sie sich ab und gelangen über das Seil auf die gegenüberliegende Seite. Sie laufen den Weg wieder zurück und knallen alles ab, was sich Ihnen unterwegs in den Weg stellt. Nach einer Zwischensequenz ist der Level abgeschlossen.

## Level 3: Japan

### 12. Kneipenschlägerei

Sprechen Sie den Barkeeper an, um zu Nishimura Zutritt zu gelangen. Nach einem handfesten Streit eskaliert die Situation in einer Schießerei. Danach benutzen

T



Sie den Aufzug und gehen auf das Dach. Direkt neben dem Ausgang finden Sie ein Gerüst, das Sie in die Luft sprengen, halten Sie nur genügend Abstand, um nicht von den Trümmern erschlagen zu werden. An der freigelegten Stange klettern Sie nach oben. Die Luke des Glasdaches lässt sich mit dem Greifhaken öffnen.

## 13. Licht, Kamera, Action

Sie springen hinunter und steigen auf das Motorrad. Mit Vollgas jagen Sie über die Schanze auf das Nachbargebäude. Um dort sicher zu landen, drücken Sie in der Sequenz links, hoch, runter. Auf dem zweiten Baugerüst zerschneiden Sie die Öse. Mit Hilfe des nun frei hängenden Seils kommen Sie weiter. Über das Seil rutschen Sie zum anderen Gebäude.

## 14. Radikaler Fensterputzer

Passen Sie auf Ihre Richtung während des Schwungs auf, die Gerüstbretter sind ziemlich schmal. Sie kommen an eine Art Gondel, die Sie mit dem Greifhaken zu sich heranziehen und springen darauf. Mit dem Sprung-Greifhakenentrick gelangen Sie um die Ecke des Hauses, wo Sie ebenfalls über einige Gondeln weiterkommen. Am Ende der Fassade kommen Sie auf das Dach, wo Sie bereits ein Hinterhalt erwartet. Gehen Sie in der rechten Ecke die Treppe hoch und dann den Gang entlang in das Großraumbüro. Dort schalten Sie alle Gegner aus und schießen anschließend die Ösen über der Videowand auf. Nun ziehen Sie die Videowand nach unten und bekämpfen die letzten beiden Gegner. Dann ab durch die Tür und am Gebäude hochklettern. Nutzen Sie hierfür die Stange und springen an deren Ende rechts rüber und die Plattform hoch. Die gegenüberliegende Plattform ziehen Sie mit dem Greifhaken zu sich herüber.

## 15. Lasershow

Dann hinüber, die Leiter hoch, und das gleiche Spiel wiederholen. Klettern Sie die Stange hoch und zum nächsten Rohr. An diesem steigen Sie bis nach oben und springen dann ab. Darauf klappt die Plattform nach unten und der erneute Weg über das Rohr führt Sie weiter. Über die Stangen kommen Sie hinauf auf den Balkon. Bekämpfen Sie die nächsten Schurken und gehen Sie durch die offene Tür. Im Überwachungsraum drücken Sie den Schalter. Die große Metallkugel schieben Sie als Schutzschild vor den Laserstrahlen und der Selbstschussanlage vor sich her.

Im nächsten Raum lauern wieder einige Gegner auf Sie. In dem Kampf ist es sinnvoll, eine Schrotflinte für später aufzusammeln.

## 16. Lieber Schrot als Tod

Nachdem Sie für Ruhe gesorgt haben, ziehen Sie den großen Drachen über dem Tisch mit dem Greifhaken zu sich. Der Drache zerbricht eine Fensterscheibe, dort geht es weiter. Die beiden Gegner schalten Sie aus und gehen in den Aufzug. Der nun folgende Bosskampf sollte nicht allzu schwer sein. Zuerst klettern Sie nach oben zu dem Boss auf eine Ebene. Den Energiestrahlen weichen Sie springend und duckend aus, oder Sie nutzen die Säulen als Deckung. Arbeiten Sie sich an den Gegner heran und beharken Sie ihn vorzugsweise mit dem Schrotgewehr. Haben Sie ihn in die Knie gezwungen, folgt eine Zwischensequenz, die den Level abschließt.

## Level 4: Westafrika

### 17. Klippenspringer

Nach einem akrobatischen Sprung in das kühle Nass öffnen Sie das Tor. Der Mechanismus lässt sich simpel auslösen: Steigen Sie rechts hoch, um an das Seil zu springen. Rutschen Sie langsam herab und ziehen Sie mit dem Greifhaken am Tor. Der Wasserfall öffnet sich und gibt einen Weg frei. Gehen Sie weiter bis zum Wassergraben. Ziehen Sie das Floß zu sich und schwingen Sie sich dann mithilfe der Seile über den Graben. Jetzt gehen Sie weiter, besiegen den nächsten Gegner, weichen den Fallen aus und hechten in den nächsten Raum.

### 18. Neujahr feiern

Hier schalten Sie alle Gegner aus. Nehmen Sie sich vor dem MG Schützen in Acht, diesen sollten Sie zuerst erledigen. Danach können Sie das MG bedienen oder die übrigen Schergen auf konventionelle Weise erledigen. Nun stehen Sie vor dem nächsten großen Rätsel. Springen Sie links vom MG an das Seil. Von dort aus stoßen Sie die Säule um. Alternativ können Sie die Säule mit dem MG niedermähen. Nun setzt sich das Wasserrad in Gang. Schwingen Sie sich darüber und mit dem Seil auf die andere Seite. Über die Gondel kommen Sie rüber, wo Sie wieder über das Wasserrad an die Leiter springen. Klettern Sie nun ganz nach oben. Sie erreichen einen Raum, in dem Sie ein Leopard erwartet. Gehen Sie jetzt die Treppen hoch und springen Sie auf den Quader.

Bleiben Sie stehen, das erhöhte Gewicht zieht den zweiten Steinblock in die Höhe. Bei entsprechender Höhe können Sie an die Leiter springen.

### 19. Floßtour

Lassen Sie sich auf der anderen Seite der Plattform herunter, und ziehen Sie sich anschließend mit dem Floß in den anderen Raum. Steigen Sie dort die Leiter hoch. Jetzt wiederholen Sie den Trick mit den Felsblöcken, um auf die andere Seite zu kommen. Mit dem Greifhaken schwingen und klettern Sie zur nächsten Plattform.

### 20. Komm in meine Arme

Stellen Sie sich auf den Schalter. Nachdem sich der kleine Mechanismus wieder zurückgedreht hat, springen Sie auf die andere Seite. Gegenüber schieben Sie die kleine Säule auf den Schalter und springen wieder zur ersten Plattform, um den Mechanismus auszulösen. Hüpfen Sie dann schnell zurück zur Mitte. Solange wie die kleinen Steine in den Armen der Statue nicht blockiert sind, können Sie mit dem Greifhaken den Mechanismus auslösen. Nachdem nun alles unter Wasser steht, gehen Sie springen zurück in den Raum mit den zwei Wasserrädern. Nun ist der Weg durch die Tür frei.

### 21. Spießbraten

Die Speerfalle lässt sich mit dem richtigen Timing und einigen Hechtrollen meistern. Für die Messerfalle schieben Sie den Steinklotz vor sich her und haben so Schutz vor den heransausenden Klingen. Die nächsten Zerkleinerer meistern Sie mittels Timing und Geschick. Jetzt heißt es schnell sein, damit Sie die folgenden Meter überleben, ohne überrollt zu werden. Zunächst springen Sie rechts über die Barrikaden, danach hechten Sie links drunterher. Die nächste Außenpassage sollte ohne Probleme ablaufen. Beim Klettern gilt es, sehr flott zu sein, ansonsten erschlagen Steinkugeln Ihr Alter Ego. Die zwei Gruben überbrücken Sie mit dem Greifhaken, bevor Sie in einen Gang kommen, in dem drei Bösewichter auf Sie warten.

### 22. Dusche deluxe

Im folgenden Raum hangeln Sie sich hinter dem Wasserfall hoch und widmen sich dann Ihren Gegnern. Danach sollten Sie schnell handeln. Wenn Sie auf die zerstörte Treppe steigen, springen Sie schnell nach rechts an das Seil, damit



Level 1: Springen Sie auf das Ende der Wippe um die Kiste eine Ebene höher zu katapultieren.



Level 2: Tief Luft holen, dann schaffen Sie es alle vier Edelsteine unter Wasser zu aktivieren.



Level 6: Die Laternen dienen als Klettergerüst, dazu müssen Sie sie mit ihrem Greifhaken zunächst ausrichten.

die riesige Felskugel Sie nicht überrollt. Wenn Sie weiterspringen, rennen Sie schnell in die Lücke rechts in der Wand, damit auch der nächste Stein gefahrlos an Ihnen vorbeigeht. Lösen Sie den Mechanismus im Boden aus, danach rollen Sie sich unter der Tür durch zum nächsten Bosskampf.

### 23. Von Hechten und Rollmopsen

Hier ist es wichtig, dass Sie immer in Bewegung bleiben. Seitliche Ausweissprünge und Hechtrollen rückwärts leisten gute Dienste. Der Fiesling kann seine Lebensenergie regenerieren. Um dies zu verhindern, schießen Sie gezielt auf die Podeste und reißen diese mit dem Greifhaken ein. Sind alle Energiestationen zerstört, jagen Sie alles was Sie haben in den Gegner. Zur Belohnung erhalten Sie die Endsequenz des Levels

## Level 5: Kasachstan

### 24. Tod von oben

Sie springen mutig herunter und öffnen im richtigen Zeitpunkt den Fallschirm. Vom Dach aus benutzen Sie das stationäre Geschütz, um alle Gegner zu vertreiben. Im Wachhaus klettern Sie an einer Leiter an einer Säule auf das Dach. Die Leiter lässt sich leicht übersehen. Vom Dach aus springen Sie auf den Wachturm, über das Seil rutschen Sie sicher nach unten, wo Sie erneut Gegner erwarten. Hinter dem MG ist ein Gebäude, in dem Ihnen zwei Russen die Kombination zum Tor verraten. Nach der Sequenz säubern Sie den Hof und öffnen das Tor.

### 25. Die Pünktlichkeit der Bahn

Am Abgang rollen Ihnen brennende Fässer entgegen, die Sie entweder abschließen oder denen Sie seitwärts ausweichen. Rein in die Hütte, rauf auf das Dach und per Seil weiter. Am Ende Ihrer Rutschpartie warten Sie, bis der Zug abgefahren ist. Nachdem einige Gegner besiegt sind, öffnet sich das Tor zu den Gleisen. Wichtig ist es, dass Motorrad rechtzeitig zu erreichen, die Gegner können Sie an dieser Stelle vernachlässigen. Bei der Verfolgung des Zuges dürfen Sie nicht den Anschluss verlieren. Wichtig ist daher eine hohe Geschwindigkeit. Feindliche Motorräder sowie Geländewagen geben unter Dauerfeuer klein bei. Den wenigsten Stress haben Sie, wenn Sie immer so nahe wie möglich am Zug entlangfahren. Nach einigen Stunts über Felsabgründe springen Sie auf den fahrenden Zug.

### 26. Ende des Ausflugs

Bei dem Reaktionstest drücken Sie runter, rechts, links, danach kracht der Zug in die Wand. Sie klettern auf die Plattform und holen sich mit dem Greifhaken den Kran mit dem Seil. Mit dessen Hilfe erreichen Sie das nächste Gerüst, auf der Leiter gehen Sie hoch. Über die Tafel kommen Sie auf die andere Seite des Raumes, wo Sie den Trick mit dem Kran wiederholen. Zerschlagen Sie den Ventilator. Die folgende Passage ist sehr linear, Stromkabel über-

springen Sie einfach. Hindernissen von der Decke entgehen Sie durch Ducken.

### 27. Vollarbeiten bitte

Am Ende des Parcours stehen Sie in einem Raum mit einer Karte rechts an der Wand. Links von Ihnen steht eine Kiste, auf die Sie klettern. Über den kleinen Kasten links an der Wand gelangen Sie auf das Gitter gegenüber. Schließlich kommen Sie an ein Seil, das den Benzinstutzen senkt und die Maschine volltankt. Seilen Sie sich ab und nutzen Sie den Greifhaken, um die Maschine anzuwerfen. Verlassen Sie nun den Raum. Das grüne Giftgas im nächsten Gang sollte auch keine Gefahr darstellen, wenn Sie immer die Plattformen, Rohre und Seile über Ihnen nutzen. Um die Maschine im nächsten Raum einzuschalten, gehen Sie erst einmal rechts runter und eliminieren die Gegner.

### 28. Griff in die Steckdose

Klettern Sie am Generator das Rohr hoch. Seien Sie aber mit den Stromentladungen vorsichtig. Ein Schlag endet tödlich. Gehen Sie um den Turm herum und auf der anderen Seite durch die Tür. Der Gang endet in einem Raum mit vier Gegnern, denen Sie einheizen. Jetzt laden Sie den Generatorkern mit Strom auf. Schieben Sie ihn etwas nach vorn, sodass Sie die Leiter an der Wand erreichen. Über Plattformen, Stangen, und Seile erreichen Sie die Schaltzentrale. Auf halben Weg saust eine Leiter hinunter. Im Falle eines Absturzes brauchen Sie nicht den ganzen Weg erneut gehen. In der Schaltzentrale setzen Sie den Kern unter Strom. Mit Ihrem Greifhaken ziehen Sie das Teil auf den Schienen entlang durch die Tür. Wenn Sie zurücklaufen, sind die von der Decke baumelnden Stromkabel aufgeladen. Das Stromfeld verursacht hohen Schaden. Mit dem Greifhaken setzen Sie die Kabel in Schwung und können mit dem richtigen Timing unbeschadet vorbei.

### 29. Tezlas Erben

Mit dem Greifhaken machen Sie die goldene Tür auf und der Kern fährt hinein. Mit einer Hechtrolle durch die auflappende Tür gelangen Sie zu Lanzelotts Wappen. Mit der nun funktionierenden Tezla-Kanone können Sie das Metallgerüst ein Stück nach rechts schieben, um auf die andere Seite zu gelangen. Den Gegner knallen Sie mit der Kanone einige Benzinflüsser vor den Latz oder Sie setzen Granaten ein – nun im Gang auf die Plattform. Einige Metallstäbe versperren den Weg, der Müll ist im Scharfschützen-Modus zu beseitigen. Per Magnethaken schwingen Sie über den grünen Giftnebel.

### 30. Kurzschluss

Beachten Sie die Energieladungen. Machen Sie sich auf den Bosskampf gefasst. Hier kommt es auf Schnelligkeit an. Das Monster lässt sich nicht bekämpfen, daher weichen Sie ihm nur aus. In den Ecken des Raumes betätigen Sie die vier Stromschalter. Setzen Sie sich dann in das Gerät und drücken Sie die Kugeln um

Sie herum weg. Bilden alle vier Kugeln einen Stromkreis, leuchtet der Raum in hellem Blau und der Schild des Artefakts bricht zusammen: Holen Sie es sich mit dem Haken.

### 31. Plan B

Sollte Ihnen die rote Kreatur zu sehr auf die Pelle rücken, können Sie sich kurzzeitig Luft verschaffen. Pressen Sie das Ungetüm zunächst an die Wand, dann halten Sie es mittels Anziehungskraft unter eine der elektrisch geladenen Spulen. Erneut so lange pressen, bis es von deren Energie erfasst ist. Daraufhin verliert es kurzzeitig fast die vollständige Lebensenergie und Sie haben ein paar Sekunden Zeit gewonnen, bis sich die Kreatur wieder regeneriert hat. Wenn Sie schnell genug sind, sollten Sie den Endgegner weitestgehend ignorieren können.

## Level 6: England

### 32. Ritter der Tafelrunde

Im König-Artus-Museum ist es stockduster, mit der Lampe können Sie zumindest wenige Meter weit sehen. Ziehen Sie zuerst das Gitter über Ihnen mit dem Greifhaken heraus und anschließend die Kiste unter die Öffnung. Nun geht es aufwärts. Draußen legen Sie den Schalter um und klettern über die Fensterbänke zurück, weil sich der Boden in eine tödliche Falle verwandelt hat. Jetzt lässt sich der schwer-ähnliche Schalter drücken. Über das längliche Brett erreichen Sie eine Querstange. Schwingen Sie sich an das Holzschild, welches die Ecke klappt. Sie haben nur wenig Zeit, sonst schwingt das Schild zurück. Wenn Sie am langsam aufgehenden Tor hängen, müssen Sie an die Stange zurückspringen, damit Sie anschließend über das nun geöffnete Tor in den nächsten Raum kommen. Auch hier heißt es wieder schnell sein, sonst stürzen Sie zu Boden und wiederholen die ganze Aktion.

### 33. Staplerschein

Danach geht es weiter, wenn Sie die Halterung am Boot, das an der Wand festgemacht hat, aufschließen. Sie ziehen nun am nächsten Schwert. Anschließend öffnet sich nach einem Zug am Seil die nächste Tür. Jetzt dürfen Sie Gabelstapler fahren. Sie rammen die Kisten weg und rattern die Treppe hinunter. Links durchbrechen Sie den weißlichen Teil der Mauer. Schließlich hält Sie ein Gitter auf, das Sie mit dem Stapler in die Höhe stemmen können. Dann fahren Sie weiter. Nachdem Sie durch die nächste Mauer gebrochen sind, drücken Sie in der nächsten Sequenz die Hoch-Taste. Über die seitlichen Mauervorsprünge geht es nach unten. Beileben Sie sich, manche Konstruktionen brechen zusammen, wenn Sie länger draufstehen.

### 34. Feuer und Flamme

Sie gelangen in einen Gang, in dem Flammen aus dem Boden schießen. Wenn Sie die Kiste mit dem Greifhaken in die richti-



ge Position bringen, sollten Sie unbeschadet über die Flammen springen können. Diese Übung wiederholen Sie, am Ende benutzen Sie die Kiste, um über das Tor zu kommen. Öffnen Sie von der anderen Seite das Tor, und ziehen Sie die Kiste zu den Messern, die sich vor einer anderen Kiste drehen. Mit den Kisten können Sie die Hackselmaschinen blockieren und dann unter den Klängen durchlaufen.

## 35. Hart reiten

Dank der Kiste springen Sie über alle Feuerfallen. Jetzt legen Sie den Schalter um und gehen den Gang entlang. Im nächsten Raum hängt ein Kronleuchter. Schwimmen Sie zum anderen Ende. Bringen Sie mit dem Greifhaken den Kronleuchter zum Schwingen, damit dieser das Gitter zerschlägt. Den nun erhaltenen Sarg benutzen Sie als Floß. Um die Tür zu öffnen, ziehen Sie den Sarg auf den großen Schalter. Auf weiterem Wege kommen Sie in die Kanalisation. Erneut benutzen Sie einen Sarg als Surfbrett. Einige Abflussgitter versperren den Weg. Unter Wasser liegen die Schalter zum Öffnen der Gitter. Nutzen Sie unterwegs die beiden Abzweigungen oberhalb der Tore, um die Hebel zu erreichen. Nachdem Sie ans Ufer geschwommen sind, klettern Sie am Tempel hoch, da der Weg von einer verschlossenen Tür versperrt ist.

## 36. Laterne, Laterne, Sonne, Mond und Sterne

Schwimmen Sie ans Ufer und klettern Sie am Tempel hoch, weil wieder einmal die Tür von innen verschlossen ist. Die Kletterpartie beginnt links von der Tür. Damit Sie überhaupt weiter kommen, sind die Laternen mit dem Greifhaken einmal umzuschwenken. Vom Dach aus geht es über ein Seil in den Innenraum abwärts. In diesem Moment stehen Sie vor dem schwersten Rätsel des ganzen Spiels.

## 37. Gruftle

Suchen Sie das Grab von Sir Bedwyr. Mit der Spezialansicht Ihres Fernglases können Sie es unter den anderen Särgen finden. Ziehen Sie das lose Stück zu der Säule neben dem Gewicht, das von der Decke hängt. Später nutzen Sie es als Stufe, um auf die Säule zu gelangen. Befestigen Sie den Greifhaken am Kronleuchter und setzen Sie ihn so in Bewegung, dass er

in Richtung der Tür mit den blauen Stäben schwingt. Nun springen Sie schnell über die Säule an das Gewicht. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, schlägt der Kronleuchter gegen die Glocke. Es kann sein, dass es beim ersten Mal nicht funktioniert, dann verändern Sie leicht den Winkel, in dem der Kronleuchter schwingt.

## 38. Schlangenbeschwörer

Nach dem Glockenschlag holen Sie das Artefakt und gehen durch die Tür. Am See erwartet Sie der Endgegner Englands, eine riesige Wasserschlange. Die Schlange können Sie mit Ihren Schusswaffen nicht verwunden. Stattdessen visieren Sie eine der vier großen Glocken an. Wenn Sie lange genug auf die Glocke geschossen haben, schaut die Schlange dorthin. In diesem Augenblick werfen Sie den Wurfhaken an den Schalter der Glocke und ziehen kräftig, um dem Ungetüm ordentlich Kopfschmerzen zu verpassen. Dieses Angriffsmuster wiederholen Sie dreimal, danach ist die Schlange besiegt.

## 39. Blaue Bohnen

Der Kadaver dient als Brücke, um die Katakomben zu verlassen. Den Reaktionstest bestehen Sie mit hoch, links, rechts. Das große Gitter, das den Weg blockiert, überwinden Sie, indem Sie zuerst die Kette zerschneiden und danach über die Wappen klettern. Betätigen Sie den Schalter, daraufhin wollen einige Gegner Sie stoppen. Sie laufen an den aufsteigenden Flammen vorbei in Richtung Ausgang. Über den Rest einer alten Treppe erreichen Sie den Aufzug. Unterwegs schalten Sie jeglichen Widerstand aus. Ist dies geschafft, haben Sie den Level beendet.

## Level 7: Nepal

### 40. Lahmer Vogel

In eisiger Kälte klettern Sie einen Berg hinauf. Der Weg sollte klar ersichtlich sein und keine großen Probleme bereiten. Einige Eiszapfen und Schneekanten brechen zusammen, beeilen Sie sich besser. Auf dem Gipfel des Berges schießen Sie den zugefrorenen Eingang eines Durchgangs frei. Nach einer Rutschpartie und waghalsigen Sprüngen finden Sie ein Flugzeugwrack. Aus dem Cockpit sollen Sie etwas holen. Damit der alte Vogel nicht abstürzt,

legen Sie einige Wrackteile als Gegengewicht in das Heck.

### 41. Eisbrecher

Ihr Alter Ego entert das Cockpit – das Flugzeug droht abzustürzen. In der Sequenz retten Sie sich mit rechts, hoch, runter, hoch. Springen Sie von der Kante ab, es folgt eine Rutschpartie. Sind Sie bei den folgenden Klettereinlagen nicht sehr schnell, stürzen Sie ab. An der Stelle mit der wackeligen Eisplatte springen Sie einfach an eine Eissäule. Hangeln Sie sich weiter, stellen sich Rutlands Männer mal wieder zum Kampf. Nach der Schlacht klettern Sie auf den Mauervorsprung unter das Seil. In der Höhle mit dem Flussspringen Sie über die Eisschollen, im Wasser erfrischen Sie. Die fehlende Eisscholle schießen Sie von der Decke.

### 42. Immer im Gleichgewicht

Über weitere Eisschollen erreichen Sie das Innere des Tempels, wo Sie einen Tiger erlegen. Mit dem Greifhaken geht es auf die andere Seite. Um die Tür aufzubekommen, lösen Sie ein Kistenrätsel, das nach dem Prinzip einer Waage funktioniert. Zuerst treten Sie die kleine Kiste auf die rechte Waagschale. Klettern Sie hoch auf die linke Seite und ziehen Sie die goldene Kiste zu sich. Wieder hoch, aber auf die andere Waagschale, auf die Sie die letzte Kiste ziehen. Nun können Sie die goldene Kiste auf den Schalter schieben. Die Tür öffnet sich. Holen Sie sich das Schwert. Um aus dem Raum zu kommen, zerstören Sie mit den Energiebällen und aus sicherem Abstand die untere Tür. Den einstürzenden Tempel verlassen Sie über die Trümmer.

## Level 8: Bolivien

### 43. Immer mitten in die Fresse

In Bolivien erwartet Sie nur der Kampf gegen Amanda. Zuerst erledigen Sie alle Schergen mit dem Schwert. Hat sich Amanda verwandelt, weichen Sie kreisförmig aus und schwingen ununterbrochen das Schwert. Nach einigen Treffern geht das Biest zu Boden, aber Sie setzen gnadenlos nach. Amanda regeneriert einen Teil ihrer Lebensenergie, doch Sie greifen wie gehabt an. Nach vier Treffern folgt zur Belohnung der Abspann!

Manuel Grundmann



Level 6: Tinning ist alles. Der Kronleuchter muss Richtung Tür schwingen, danach klettern Sie schnell auf das Gewicht und läuten so die große Glocke.



Level 7: Die beiden Aufzüge sind eine große Waage. Durch geschicktes Positionieren der Kisten schaffen Sie das goldene Exemplar auf den Schalter über der Tür.

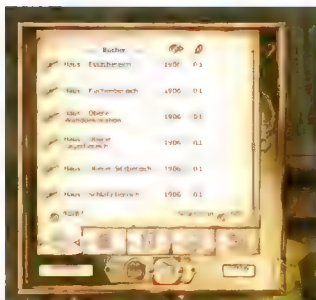
# The Elder Scrolls 4: Oblivion

Wie und wo kann man Häuser kaufen? Wie funktioniert das mit der Überredungskunst? Was ist beim Knacken von Schlössern zu beachten? Wie wird man Arena-Champion in THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION? Das erfahren Sie hier!

## SCHAFFE, SCHAFFE HÄUSLE KAUFE

### Ein Haus kaufen! Aber welches?

Wer in *Oblivion* nicht immer für seinen wohlverdienten Schlaf zahlen oder in der Wildnis übernachten will, dem kann geholfen werden. Wie wäre es denn, wenn Sie sich einfach Ihr eigenes Haus kaufen? Für ein wenig Ersparnis kann sich jeder den Traum vom Eigenheim erfüllen. Angefangen bei einer Bruchbude in der Kaiserstadt, bis hin zur luxuriösen Villa in Skingrad. Es ist alles nur eine Frage des Geldes. Den Preis erfahren Sie in den meisten Fällen beim jeweiligen Herrscher der Stadt, der natürlich seine Sprechzeiten hat. Am besten suchen Sie den Regenten um die Mittagszeit auf, da sitzt er meist auf seinem Thron und empfängt Besuch. Wenn Sie genügend Geld auf der hohen Kante haben, stellt er Ihnen das Objekt der Begierde in knappen Worten vor und fragt, ob Sie das Haus kaufen wollen. Der Preis ist hierbei übrigens festgelegt, Sie können nicht feilschen. Auch eine vorherige Besichtigung ist nicht im Preis inbegriffen, Sie kaufen quasi die Katze im Sack. Nur in Anvil stellt Ihnen Velwyn Benirus die Möglichkeit zur Verfügung das Haus seines alten Herrn vor der Verhandlung in Anschein zu nehmen. Einen wirklichen Vorteil hat man übrigens nicht vom Hauskauf. Sie bekommen dadurch einzig und allein die Möglichkeit, kostengünstig zu übernachten und überschüssigen Ballast aus dem Inventar loszuwerden. Falls ein Herrscher einmal nicht bereit ist, Ihnen ein Haus zu überlassen, bestechen Sie ihn einfach. Schon nach wenigen Augenbli-



Um ein gekauftes Haus mit Mobiliar zu füllen, blättern Sie in der Regel noch einmal den selben Betrag hin.



Damit Ihren Charaktere ein Haus verkaufen, müssen Sie deren Vertrauen gewinnen. Am schnellsten geht das durch Bestechung.

cken ist er umgestimmt. Wenn Sie sich nun für gutes Geld ein Haus zugelegt haben, wollen Sie sich darin natürlich auch wohlfühlen. Diesen Traum machen wiederum nahe gelegene Händler wahr, wo Sie sich mit kompletten Einrichtungspaketen eindecken können. Neben dem Esszimmer- warten unter anderem noch das Schlafzimmer, Küchen-, Bibliotheks-, Studierzimmer- oder Terrassenpaket auf Sie. Und das ist natürlich nur ein kleiner Auszug aus dem fetten Angebot. Für jeden Raum in Ihrem Haus hat der Händler Ihres Vertrauens ein bestimmtes Paket parat. Sie dürfen bei ihm übrigens fröhlich draufloskaufen, denn er bietet immer nur das an, was Sie auch wirklich im jeweiligen Haus unterbringen können.

### Kaiserstadt

Das günstigste Haus in Cyrodill ist für 2.000 Goldstücke auf dem Markt und liegt im Hafenviertel außerhalb der Stadt. Wenn Sie das Teil das erste Mal zu Gesicht bekommen, ist Ihnen spätestens klar, warum es so wenig kostet: Eine kleine Holzhütte mit nur einem Zimmer erwartet Sie. Um das hässliche Entlein Ihr Eigen nennen zu

dürfen, gehen Sie zu Vinicia Melissaeia im Marktviertel. Sie leitet das „Amt für Kaiserlichen Handel“. Um der Bruchbude wenigstens etwas Charme zu verleihen, wenden Sie sich an Sergius Verus, den Besitzer von „Drei Brüder Handelswaren“.

### Bravil

Das in der günstigen Preiskategorie angesiedelte Anwesen in Bravil kostet Sie schlappe 4.000 Goldstücke und bietet dementsprechend wenig Luxus. Sie sollten also nicht zu viel erwarten. Das Grundstück befindet sich südlich vom Kanal. Sprechen Sie mit Graf Regulus Terentius, um das Haus zu kaufen. Für die Einrichtung ist in Bravil das Geschäft „Gerechter Handel“ unter der Leitung von Nilawan zuständig.

### Lejawiin

Um das Haus in Lejawiin kaufen zu können, wenden Sie sich an Graf Marius Caro. Für 7.000 Goldstücke überlässt er Ihnen ein Bauwerk nahe des Stadtkerns. Es ist im typischen Stil der Stadt gehalten und für einen Singlehaushalt vollkommen ausreichend. Um ein wenig Leben in die Bude zu bekommen,

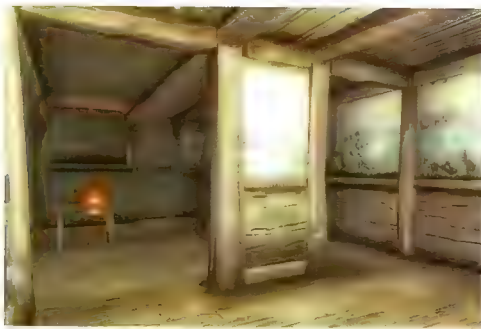


Dieses Häuschen in Chydinhal kostet satte 15.000 Goldstücke, ist dafür aber relativ luxuriös. Verglichen mit Ihrer Bruchbude in der Kaiserstadt ist diese Hütte ein Palast.

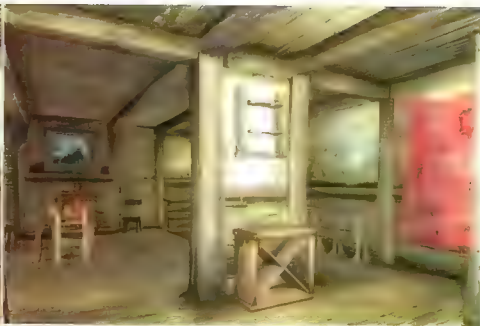


Nur 5.000 Goldstücke soll dieses Prachtstück kosten. Logisch, dass hier was faul ist: Geister suchen die edel anmutende Behausung heim. Ändern Sie diesen Zustand!





Hier sehen Sie Ihre Bravil-Residenz ohne Interieur. Sehr trist, oder?



Nachdem Sie shoppen waren, wirkt der Klotz doch gleich viel gemütlicher.

wenden Sie sich an Gundalas, dem der Laden „Beste Waren und Garantien“ gehört.

#### Bruma

Um das Anwesen in Bruma Ihr Eigen nennen zu dürfen, sollten Sie mit Gräfin Narina Carvain sprechen, sie ist in Bruma für Immobilien zuständig. Sie finden die Dame wie üblich im Schloss. Das Haus kostet Sie 10.000 Goldstücke und befindet sich im Ortskern, relativ zentral an der großen Kirche gelegen und nur wenige Schritte vom Haupttor entfernt. Es hat zwei Stockwerke und ist ganz im Stil der Stadt gehalten. Für die Einrichtung Ihres Hauses kontaktieren Sie Suurooten von Novarona ganz in der Nähe Ihrer Residenz.

#### Cheydinhal

Das Haus in Cheydinhal übergibt Graf Andel Indarys für 15.000 Goldstücke und es bietet auf zwei Etagen einen angenehmen Hauch von luxuriöser Atmosphäre. Um den Charme des Baustils nochmals Nachdruck zu verleihen, sollten Sie Ihre Einrichtung bei Borba gra-Uzgash in „Borbas Kaufladen“ erwerben.

#### Chorrol

Das zweite Haus in der Kategorie „Teuer“ befindet sich in Chorrol – Gräfin Arriana Valga vermittelt es. Sie fordert für das Anwesen satte 20.000 Goldstücke, dafür dürfen Sie jedoch mit

unverhofftem Luxus und einer ansprechenden Raumaufteilung rechnen. Die passende Einrichtung erhalten Sie bei Seed-Neeus in „Nordwaren und Handel“ am Südtor.

#### Skingrad

Das Haus in Skingrad verkauft nicht direkt der ansässige Herrscher. Sie sollten sich für diese Angelegenheit an Shum gro-Yarug wenden, den Bediensteten des Regenten. Diesen müssen Sie jedoch zuerst auf Ihre Seite ziehen – am besten machen Sie das mit Bestechungen. Wenn Sie ihn froh gestimmt haben, überlässt er Ihnen die Villa für 25.000 Goldstücke und jagt auch gleich noch den Vorbesitzer Vadorallen Trebatus aus dem Haus. Für die Inneneinrichtung ist in Skingrad Gunder zuständig, den Sie auf der Hauptstraße finden. Wenn Sie Ihre Einrichtung gekauft haben, sollten Sie unbedingt ein Auge auf Gundars angebliche Assistentin Eyja werfen. Sie bietet Ihnen ihre Dienste als Hausmädchen an. Für nur 150 Goldstücke und „ein Dach über dem Kopf“ kümmert sie sich um Ihr Haus. Und nicht nur das, wenn Sie einmal durstig oder hungrig sind, kredenzt Sie Ihnen Mahlzeiten und guten Skingrader Met. Sie bezieht übrigens den Keller und geht von nun an fröhlich aus- und ein. Als kleinen Bonus lässt sich im Haus noch ein kleiner Schatz finden. Lesen Sie dazu die Notiz, die

im oberen Schlafzimmer in einer kleinen Nische versteckt ist, im Westen des Raumes. Das Rätsel lässt sich mittels „Sanduhr“ lösen. Um diese Sanduhr zu finden, begeben Sie sich in den Keller. Schauen Sie sich die Pfler genau an, an einem hängen Kräuter. Oberhalb davon sollten Sie die Sanduhr finden. Was nun der Schatz daran ist, finden Sie am besten selbst heraus.

#### Anvil

In Anvil bekommen Sie von Velwyn Benirus das Haus seines Großvaters Lorgren Benirus angeboten. Erstaunlicherweise verlangt er lediglich 5.000 Goldstücke für das sehr luxuriös anmutende Haus. Die Inneneinrichtung ist allerdings unbedingt zu erneuern. Trotzdem wirkt der Preis auf den ersten Blick fast zu fair. Sie finden Velwyn in der Taverne „Des Grafen Waffen“. Wenn Sie den Kauf abgewickelt haben, verlässt der Velwyn Hals über Kopf die Stadt und taucht in der Kaiserstadt unter. Warum er das getan hat, sollten Sie bereits in der ersten Nacht im neuen Heim feststellen, denn böse Geister suchen das Haus heim. Um diese loszuwerden, müssen Sie unbedingt Velwyn Benirus in der Kaiserstadt finden. Er hat sich ein Zimmer in der Taverne „König und Königin“ gemietet. Überreden Sie ihn, wieder mit nach Anvil zu reisen, um den Fluch vom Haus zu nehmen. Eine zumutbare Aufgabe.



Der Prachtbau in Cheydinhal wirkt von innen auf den ersten Blick eher unspektakulär. Lediglich der Kamin sorgt für ein wenig Atmosphäre. Gehen Sie sofort Möbel kaufen!



In Borbas Kaufladen erhalten Sie alle Einrichtungsgegenstände, die Sie für ein luxuriöses Ambiente brauchen. Das riesige Loch in Ihrem Geldbeutel stopfen Sie am besten in der Arena!

## SCHLÖSSER KNACKEN

### Theorie

Nicht alle Türen und Kisten stehen dem Spieler von Anfang an offen. Einige sind mit Schlössern versehen. Diese Schutzmechanismen für Türen oder Kisten sind in fünf Qualitätsstufen hergestellt: sehr einfach, einfach, Durchschnitt, schwierig und sehr schwierig. Jede Qualitätsstufe repräsentiert einen zusätzlichen



Übrigens: Nordöstlich von Leyawin, am Nocturnal-Schrein, gibt es den Sketton-Dietrich, der niemals abbricht.

Schlossbolzen, der die Tür oder Kiste verschlossen hält. So hat ein sehr einfaches Schloss nur einen Bolzen, während ein sehr schwieriges gleich fünf hat. Um ein Schloss zu knacken, muss man jeden Bolzen vorsichtig mit einem Dietrich in die Position über dem Schließmechanismus bringen. Hat man übrigens keinen Dietrich im Gepäck, dann geht gar nix. Also, achten Sie immer auf einen entsprechenden Vorrat! Erwerben können Sie die Teile bei jedem Händler, der Diebesgut ankauft, zum Beispiel Ongar in Bruma.

### Wie geht's?

Mit der Maus bewegt man den Dietrich nach links oder rechts zu den verschiedenen Bolzeneinstellungen. Bewegt man die Maus nach vorn, flüchtet der entsprechende Bolzen nach oben. Wie schnell sich der Bolzen wieder absenkt, hängt von der Fertigkeit „Sicherheit“ ab. Der Fertigkeitwert ist unten links angezeigt. Stellt man sich dabei allerdings ungeschickt wie eine Frau an und verpasst den richtigen Zeitpunkt zum Einrasten, fällt der Bolzen zurück nach unten und bricht den Dietrich dabei ab. War das Timing richtig, rastet der Bolzen ein. Sind alle Bolzen eingerastet, lässt sich der Schlossmechanismus gefahrlos herausnehmen und die Tür beziehungsweise



Schlösser mit der Stufe „Sehr schwer“ kosten Sie einige Versuche und natürlich auch einige Dietriche.

der Behälter damit öffnen. Für arthritische Spieler bietet sich die Automatikfunktion im unteren Bildbereich an. Damit versucht der Computer anhand von Zufallswerten und der Fertigkeitsstufe das Schloss zu knacken. Wenn Sie das Schloss nicht knacken wollen, klicken Sie einfach auf OK am unteren rechten Bildschirmrand.

### Was bringt's?

Zugang zu allen Bereichen, Reichtum.

### Einfluss der Sicherheitsfertigkeit

Generell gilt: Je höher die Sicherheitsfertigkeit, desto größer ist das Zeitfenster, in dem ein Bolzen erfolgreich zu arretieren ist, und desto länger dauert es, bis ein Bolzen absinkt. Außerdem hängt vom Fertigkeitslevel ab, wie viele Bolzen bei einem missglückten Versuch herunterfallen. Wenn ein Novize beispielsweise ein sehr schwieriges Schloss bearbeitet und vier von fünf Bolzen arretiert hat und beim fünften versagt, fallen bis zu vier der anderen Bolzen wieder herunter. Bei einem Lehrling sind es drei Bolzen, bei einem Gesellen zwei. Ein Experte sieht nur einen Bolzen herunterfallen und ein Meister kann ein Schloss fast mühelos knacken, da jeder eingerastete Bolzen dort bleibt, wo er ist.

## LEUTE ÜBERREDEN

### Theorie

Während manchen Personen Prahlereien imponieren, stoßen diese bei bescheidenen Naturen eher auf Ablehnung. Bewundern hilft oft bei eingebildeten und eitlen Menschen weiter, während andere gegenüber Schmeicheleien resistent sind. Witze erzählen bringt einen bei humorvollen Menschen weiter, während steife Leute eher genervt reagieren. Nötigung hilft meist bei ängstlichen Leuten, während sie bei selbstbewussten Typen ganz schlecht ankommt. Generell gilt: In einer Überzeugungsrunde ist jede Aktion genau einmal zu vollziehen. Die farbigen Keile zeigen dabei die Tragweite der angepeilten Aktion an. Bei jedem neuen Überzeugungsversuch werden die Keilformationen nach dem Zufallsprinzip neu berechnet. Je voller der Keil, desto folgenschwere die Aktion. Zusätzlich bewegen sich die Keile nach Auswahl einer Aktion im Uhrzeigersinn weiter, sodass strategisches Vorausdenken gefragt ist. Wie hoch der Erfolg einer Überzeugungsrunde ausfällt, hängt maßgeblich vom Fertigkeitwert „Wortgewandtheit“ ab.

### Wie geht's?

Leute überzeugen kann ein unterhaltssamer Zeitvertreib sein. Die meisten Personen haben Ihnen gegenüber eine bestimmte Einstellung, die sich aus Rasse, Klasse, Fraktion, Ruf und Charisma errechnet. Durch Überzeugungsarbeit können Sie diese Einstellung ändern. Um eine Person auf Ihre Seite zu ziehen, klicken Sie beim Gespräch auf das Gesichts-Icon. Sie sehen einen ge-

viertelten Kreis mit einer Zahl und vier Schaltflächen. Die Zahl in der Mitte ist der Zuneigungswert Ihnen gegenüber. Von hier aus lässt sich eine Person bestechen oder überzeugen. Ein Klick auf den Startknopf bringt eine so genannte Überzeugungsrunde in Gang. Dabei stehen Ihnen vier Bereiche des Kreises zur Auswahl, die unterschiedliche Arten der Beeinflussung repräsentieren. Jede dieser Aktionen wird die entsprechende Person entweder lieben, mögen, nicht mögen oder hassen. Welche das genau sind, kann man nur durch Ausprobieren herausfinden. Die farbigen Keile repräsentieren die Tragweite der entsprechenden Aktion. Sind alle Aktionen einmal verwendet worden, endet die Überzeugungsrunde. Aber überlegen Sie während der Runde nicht zu lange, da die Reputation dabei abnimmt.

### Bestechen

Das ist die leichte Art, sich Zuneigung zu erkaufen. Wie viel Reputationsgewinn Sie für wie viel Geld bekommen, steht praktischerweise gleich dabei.

### Rotieren

Rotieren können Sie nur in einer Überzeugungsrunde. Wenn Ihnen eine Keilkonstellation nicht gefällt, dann haben Sie pro Runde eine Gratisdrehung. Nutzen Sie sie weise.

### Was bringt's?

Sind die Leute gut auf Sie zu sprechen, rücken sie bereitwilliger Informationen heraus und machen Ihnen bei An- und Verkauf bessere Preise. Einige Nichtspielercharaktere sind sogar bereit, sich Ihnen für bestimmte Aufträge anzuschließen.

### Einfluß der Wortgewandtheitsfertigkeit

Der Wert an sich hat unabhängig von den Keilen Einfluss auf die Tragweite einer Aktion. Er verstärkt „gute“ Aktionen und schwächt „schlechte“ ab. Wer Novize in der Wortgewandtheit ist, kann lediglich Leute bestechen. Ab dem Rang eines Lehrlings erhalten Sie die Fähigkeit zu Überzeugen mitsamt einer Gratisdrehung. Für einen Gesellen fällt die Einstellung der entsprechenden Person während einer Überzeugungsrunde nur noch halb so schnell. Ein Experte verliert bei „Hass“-Aktionen nicht mehr so viel an Reputation. Für einen Meister der Überredungskunst kostet Bestechen nur noch die Hälfte.



Wer genug Goldstücke hat, erspart sich den Stress und besticht seine Gesprächspartner einfach. Das spart Zeit und Nerven.





Vor jedem Kampf führt der Arena-Sprecher einen Monolog, den man nicht abbrechen kann. Erst nach seinem Geschwafel öffnen sich die Tore und das Gemetzel kann beginnen.



Selbst wenn Sie bereits Arena-Champion sind, können Sie dort einmal in der Woche von dieser Dame einen Kampf arrangieren lassen. Die Gage ist mit mehreren hundert Goldstücken ganz ordentlich.

## DIE ARENA

### Die Todgeweihten erwarten Sie

Spätestens seit Ridley Scotts Filmpos *Gladiator* versetzt man sich gern in die Zeit der Gladiatorenkämpfe zurück und wünscht sich ab und an selbst einmal, in einer Arena oder gar dem Kolosseum gekämpft zu haben. Für genau diese Wünsche hat *Oblivion* das richtige Mittel parat. In der Kaiserstadt dürfen Sie selbst Hand anlegen und sich in der Arena als glorieicher Kämpfer feiern lassen. Wenn Sie jedoch keine Lust darauf haben, sich den Kämpfen zu stellen, können Sie auch als Zuschauer auf die Tribüne gehen und dort Wetten auf die jeweiligen Gladiatoren abgeben. Wenn Sie wetten wollen, begeben Sie sich zuerst zu Hundolin, um etwas Geld einzusetzen. Sie finden ihn am Eingang der Arena. Falls Sie mal knapp bei Kasse sind, lohnt sich ein nächtlicher Besuch an dieser Stelle. Haben Sie genügend Erfahrung in Sachen Schlösser knacken, schließen Sie die beiden großen Türen und verdecken so die Sicht einer Wache auf die Kiste von Hundolin. Nun machen Sie sich in aller Seelenruhe daran, die Kiste zu knacken, darin finden Sie 500 Goldstücke. Diese können Sie am nächsten Tag direkt wieder in neue Wetten investieren. Ihre Erfolgchancen steigen mit den Erfahrungen in Sachen Glück. Je höher also Ihre Glücksfähigkeit, desto besser die Aussichten auf den Gewinn. Haben Sie Ihre Wette platziert, begeben

Sie sich auf die Tribüne und schauen dem Kampf zu. Gewinnt Ihr Favorit, holen Sie sich den Gewinn bei Hundolin ab. Verliert Ihr Kämpfer, können Sie erneut eine Wette platzieren. Kämpfe finden täglich von neun Uhr morgens bis neun Uhr abends statt. Um Ihrem Glück ein wenig auf die Sprünge zu helfen, unterhalten Sie sich mit einer Dame namens Dralora Athram. Die erzählt Ihnen davon, dass sie ein Amulett um den Hals trägt, was ihr in Sachen Glück unter die Arme greift. Falls Sie nun auch Lust auf ein solches Amulett bekommen, folgen Sie der Frau nach Hause und suchen Sie diese nachts heim. Bei entsprechenden Fertigkeiten können Sie Athram das Amulett einfach klauen. Um sich nebenbei ein wenig Taschengeld zu verdienen, legen Sie neben den Wetteinsätzen selbst Hand an und begeben sich in das Schlachthaus der Arena. Sprechen Sie dort mit Owyn und lassen Sie sich als Kämpfer einschreiben. Sie dürfen entweder Ihre eigenen Waffen benutzen oder suchen sich eine der herumstehenden Gerätschaften für den Kampf aus. Das zählt nicht als Diebstahl. Falls Sie einen Gegner in der Arena niedergestreckt haben, können Sie den Leichnam nicht ausrauben. Erst vom letzten Gegner dürfen Sie die Sachen entwenden. Wenn Sie es am Ende einfacher haben wollen, sollten Sie mit dem Großmeister der Arena sprechen, dem Grauen Prinzen. Dieser hält einen Auftrag für Sie parat und falls Sie diesen annehmen und lösen sollten, ist

der letzte Kampf in der Arena für Sie ein Kinderspiel. Bei dieser Aufgabe stellt sich heraus, dass der Graue Prinz von Vampiren abstammt. Diese Tatsache stimmt ihn so missmutig, dass er lieber sterben will, als weiter ein Dasein als Halbblut zu fristen. Sollten Sie die Aufgabe nicht lösen, erwartet Sie mit dem Großmeister eine wahre Herausforderung. Sie steigen jedoch nicht gleich am Ende ein, sondern müssen vor dem großen Kampf satte 21 Auseinandersetzungen überleben. Sie beginnen als Bluthund mit einer knausrigen Belohnung von gerade einmal 50 Gold und klettern in der Hierarchie, bis Sie Meister der Arena sind. Haben Sie diesen Rang eingenommen, erwarten Sie 300 Goldstücke für jeden Sieg. Agieren Sie zügig, sollten Sie dieses Ziel innerhalb weniger Stunden erreicht haben. Bedenken Sie dabei jedoch die Öffnungszeiten. Auch hier gilt die Regel, dass die Arena nur von neun Uhr morgens bis neun Uhr abends geöffnet ist. Falls Sie es bis zum Großmeister geschafft haben, können Sie dort auch weiterhin Bares verdienen. Einmal in der Woche treibt man für Sie Tiere und Monster aus den Wäldern Tamriels auf, die Sie dann zur Belustigung der Zuschauer bekämpfen. Dafür gibt es je nach Anzahl eine bestimmte Menge an Gold. Die Monster passt man natürlich Ihren Fähigkeiten an, sie stellen aber im Allgemeinen keine besonders große Herausforderung dar. Es ist leicht verdientes Geld.

Ahmet Isciurk/Alexander Frank



Übrigens dürfen Sie erst als Arena-Großmeister die Leichen Ihrer besiegten Kontrahenten plündern – vorher läuft da gar nichts.



Die Kämpfe in der Arena sind nicht sonderlich schwer. Achten Sie trotzdem immer darauf, dass Sie genügend Heiltränke dabei haben und Ihre Ausrüstung nicht zu ramponiert ist.

# Klartext statt Fach-Chinesisch

Lesen. Verstehen. Anwenden.

PCgo – das Anwender-Magazin

Mit großem Praxisteil rund um Word, Excel, Nero & Co., Internet, Downloads, Bildbearbeitung. Und Texten, die man versteht. Inklusive DVD mit hochwertigen Original-Vollversionen.

**GARANTIERT**  
**100%**  
**PRAXIS**

**4,99 € 8,5-GB DVD**

**PCgo**

**DAS GROSSE WM SPECIAL**

**DER EXKLUSIVE FILM ZUR FUSSBALL-WM**

**Super Fanartikel selbstgemacht**

**Ihr WM-Druckstudio für T-Shirts, Mützen, Poster u.v.m.**

**BONUS-FILM AUF DVD**

**Thriller "24": 1. Folge, 4. Staffeln**

**KOPIEREN trotz Kopierschutz!**

Mit der aktuellen Verkaufsversion Alcohol 120% v2  
gelingen Ihnen legale 1:1-Kopien geschützter Software!  
**Klasse:** Original-CD im Laufwerk nicht mehr nötig

**SO SAUGEN SIE MP3s, FILME & SOFTWARE Verbotene Downloads**

So geht's: Filesharing ohne Spione, anonymes Saugen  
Auf DVD: Neue Versionen der allerbesten Tools!

**Hardware Service-Pack 2006**

Auswählen – Anklicken  
• Ihr PC wird automatisch  
• Treiber werden direkt  
von DVD oder aus dem Netz installiert!

**Turbo DSL: 30 Fragen & Antworten!**

**MIT TOP-VOLLVERSIONEN AUF DVD**

**Datenleiste**  
Daten verwalten  
Besser als  
Microsoft Explorer  
für Windows!

**Top-Bildbearbeitung**  
Sehr ergebnisreich  
und leicht zu  
bedienen

**Voll zum Tode**  
Warum laufen?  
Töne einfach  
selbst machen

**1A Brennsoftware**  
Brennen  
unterstützt sogar  
Blu-Ray Discs

**Auf DVD: Dieses Tool trickst das Gesetz aus!**

**Auf DVD: Dieser Alleskopierer umgeht Kopierschutz ganz legal**

**Auf DVD: Der exklusive Film zur Fußball-WM**

**Auf DVD: Das große WM-Druckstudio für eigene Fanartikel**

**Auf DVD: Diese Service-DVD macht Ihren PC 100% fit**

**Auf DVD: Die TV-Kultserie "24" mit Kiefer Sutherland**

Direkt bestellen unter [www.pcgo.de/hargoeb](http://www.pcgo.de/hargoeb)

Ab 5. Mai am Kiosk



# ALTERNATIVE

HARDWARE • SOFTWARE • ENTERTAINMENT

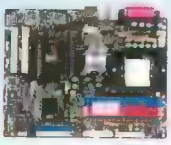


## MAINBOARDS

### Sockel 939 Mainboard

#### SAPPHIRE PC-A9RD580

- PURE CrossFire™ Advantage
- ATI RD580 - SB405 Chipset
- 4x DDR-RAM
- 2x U133, 2x S-ATA RAID, 4x S-ATA RAID
- 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire, Gigabit-LAN
- 8-Kanal Sound



129,-



Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM; D: DDR-RAM; D2: DDR2-RAM; SD: SO-DDR-RAM; a: auch ECC; \* nur ECC Registered; R: RD-RAM; R32: 32 Bit RD-RAM; A: Ausstattungsmerkmale: D: Dual-PCI; L: LAN; F: FireWire; S: Sound; LG: Gigabit LAN; WL: Wireless LAN; V: VGA; B: Bluetooth; R: IDE-Raid; S: SATA-RAID

## CPUS

| INTEL®                  |      |            |       |       |
|-------------------------|------|------------|-------|-------|
| Pentium® 4 (Socket)     | FSB  | CACHE      | Tray  | boxed |
| 2.4 GHz Northwood       | 533  | 512        | 124,- |       |
| 2.8 GHz Northwood       | 533  | 512        | 144,- |       |
| 3.0 GHz Prescott        | 800  | 1024       | 184,- | 219,- |
| Pentium® 4 (Socket 775) |      |            |       |       |
| GHz                     | FSB  | CACHE      | Tray  | boxed |
| 630 Prescott            | 3.0  | 600 / 2048 | 174,- |       |
| 640 Prescott            | 3.2  | 600 / 2048 | 214,- |       |
| 650 Prescott            | 3.4  | 800 / 2048 | 286,- |       |
| 660 Prescott            | 3.6  | 800 / 2048 | 314,- |       |
| 670 Prescott            | 3.8  | 800 / 2048 | 629,- |       |
| Pentium® D (Socket 775) |      |            |       |       |
| GHz                     | FSB  | CACHE      | Tray  | boxed |
| 930 Prescott            | 3.0  | 800 / 4096 | 216,- |       |
| 940 Prescott            | 3.2  | 800 / 4096 | 259,- |       |
| Pentium® M (Socket 775) |      |            |       |       |
| GHz                     | FSB  | CACHE      | Tray  | boxed |
| 760 Doherty             | 2.0  | 533 / 2048 | 314,- |       |
| 770 Corbin              | 2.13 | 533 / 2048 | 454,- |       |
| Core™ Duo (Socket 775)  |      |            |       |       |
| GHz                     | FSB  | CACHE      | Tray  | boxed |
| 12300 Yonah             | 1.67 | 667 / 2048 | 259   |       |
| 12400 Yonah             | 1.83 | 667 / 2048 | 314   |       |

| AMD                        |     |       |       |         |
|----------------------------|-----|-------|-------|---------|
| Sempron™ (Socket 939)      | GHz | MT    | CACHE | Tray    |
| 2600+ Palermo              | 1.6 | 800   | 74,-  | 78,-    |
| Sempron™ 64 (Socket 939)   |     |       |       |         |
| GHz                        | MT  | CACHE | Tray  | boxed   |
| 2600+ Palermo              | 1.6 | 800   | 128   | 60,-    |
| 3700+ Palermo              | 1.8 | 800   | 128   | 80,-    |
| Athlon™ 64 (Socket 939)    |     |       |       |         |
| GHz                        | MT  | CACHE | Tray  | boxed   |
| 3200+ Venice               | 2.0 | 1000  | 912   | 116,-   |
| 3500+ Venice               | 2.2 | 1000  | 912   | 146,-   |
| 3700+ San Diego            | 2.2 | 1000  | 1024  | 189,-   |
| 3800+ San Diego            | 2.2 | 1000  | 1024  | 219,-   |
| 3900+ San Diego            | 2.4 | 1000  | 912   | 294,-   |
| 4000+ San Diego            | 2.4 | 1000  | 1024  | 364,-   |
| Athlon™ 64 X2 (Socket 939) |     |       |       |         |
| GHz                        | MT  | CACHE | Tray  | boxed   |
| 3600+ Manchester           | 2.0 | 1000  | 1024  | 289,-   |
| 3800+ Manchester           | 2.0 | 1000  | 1024  | 299,-   |
| 4200+ Manchester           | 2.2 | 1000  | 1024  | 364,-   |
| 4400+ Toledo               | 2.2 | 1000  | 2048  | 469,-   |
| 4600+ Manchester           | 2.4 | 1000  | 1024  | 559,-   |
| 4800+ Toledo               | 2.4 | 1000  | 2048  | 609,-   |
| FX-60 Toledo               | 2.6 | 1000  | 2048  | 1.029,- |

## RAM

| KINGSTON ValueRAM |          |               |       |        |
|-------------------|----------|---------------|-------|--------|
|                   | ValueRAM | Takt / Timing | KK    | Single |
| DDR               | 512 MB   | 400 / 333     | 51,-  | 45,-   |
| DDR               | 1.0 GB   | 400 / 333     | 92,-  | 87,-   |
| DDR               | 2.0 GB   | 400 / 333     | 178,- |        |
| SO-DDR            | 512 MB   | 333 / 25      | 53,-  |        |
| SO-DDR            | 1.0 GB   | 333 / 25      | 121,- |        |
| MDT               |          |               |       |        |
|                   | ValueRAM | Takt / Timing | KK    | Single |
| DDR               | 512 MB   | 400 / 25      | 47,-  | 42,-   |
| DDR               | 1.0 GB   | 400 / 25      | 86,-  | 94,-   |
| DDR               | 2.0 GB   | 400 / 25      | 192,- |        |
| DDR2              | 512 MB   | 533 / 44      | 39,-  |        |
| DDR2              | 1.0 GB   | 533 / 44      | 78,-  | 77,-   |
| DDR2              | 2.0 GB   | 533 / 44      | 158,- | 159,-  |
| A-DATA            |          |               |       |        |
|                   | ValueRAM | Takt / Timing | KK    | Single |
| DDR               | 512 MB   | 400 / 25      | 42,-  |        |
| DDR               | 1.0 GB   | 400 / 3       | 65,-  |        |
| DDR2              | 512 MB   | 533 / 4       | 40,-  |        |
| DDR2              | 1.0 GB   | 533 / 4       | 75,-  |        |
| CRUCIAL           |          |               |       |        |
|                   | ValueRAM | Takt / Timing | KK    | Single |
| DDR               | 512 MB   | 400 / 3       | 45,-  | 46,-   |
| DDR               | 1.0 GB   | 400 / 3       | 94,-  | 86,-   |
| DDR               | 2.0 GB   | 400 / 3       | 114,- |        |
| DDR               | 2.0 GB   | 400 / 3       | 182,- |        |

| Tagespreise!    |               |             |        |       |
|-----------------|---------------|-------------|--------|-------|
| GEL             |               |             |        |       |
|                 | Takt / Timing | Kit         | Single |       |
| DDR             | 1.0 GB        | 400 / 25-44 | 94,-   |       |
| DDR             | 2.0 GB        | 400 / 25    | 100,-  |       |
| DDR Ultra       | 1.0 GB        | 400 / 23-33 | 104,-  |       |
| DDR Value       | 2.0 GB        | 400 / 25    | 204,-  |       |
| DDR2            | 1.0 GB        | 533 / 33-33 | 112,-  | 119,- |
| DDR2            | 2.0 GB        | 533 / 33-33 | 124,-  | 129,- |
| DDR2            | 2.0 GB        | 533 / 33-33 | 242,-  |       |
| DDR2            | 2.0 GB        | 533 / 33-34 | 262,-  |       |
| BUFFALO         |               |             |        |       |
|                 | Takt / Timing | Kit         | Single |       |
| DDR Select      | 512 MB        | 400 / 25-44 | 41,-   |       |
| DDR Select      | 1.0 GB        | 400 / 33-33 | 82,-   |       |
| DDR Select      | 1.0 GB        | 400 / 25    | 84,-   |       |
| DDR Select      | 2.0 GB        | 400 / 33-33 | 168,-  |       |
| DDR2 Select     | 512 MB        | 533 / 44-44 | 84,-   |       |
| DDR2 Select     | 1.0 GB        | 533 / 44-44 | 84,-   | 85,-  |
| DDR2 Select     | 2.0 GB        | 533 / 44-44 | 174,-  |       |
| OCZ             |               |             |        |       |
|                 | Takt / Timing | Kit         | Single |       |
| DDR Platinum EL | 1.0 GB        | 400 / 23-32 | 119,-  | 111,- |
| DDR Platinum EL | 2.0 GB        | 400 / 23-32 | 226,-  |       |
| DDR Platinum EL | 2.0 GB        | 500 / 33-32 | 264,-  |       |

Sinclair: Preis für ein Speichermodul.  
Kit: Preis für zwei identische Speichermodul

Single: Preis für ein Speichermodul.  
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule

## GRAFIKKARTEN

| NVIDIA-Chipsatz      |                         |       | ATI-Chipsatz     |                            |       |
|----------------------|-------------------------|-------|------------------|----------------------------|-------|
| ASUS                 | MB / Chip               | €     | ASUS             | MB / Chip                  | €     |
| EN6600 Silencer/TD   | PCie 256-00 / GF 6600   | 94,-  | EA8800/ZDTV      | PCie 256-63 / Rad X800     | 99,-  |
| EN6600S1/TD          | PCie 128-00 / GF 6600S1 | 119,- | EA8800P0/HTVD    | PCie 256-63 / Rad X800P0   | 150,- |
| GIGABYTE             | MB / Chip               | €     | SAPPHIRE         | MB / Chip                  | €     |
| NX66128DP Silentpipe | PCie 128-00 / GF 6600   | 78,-  | DX800 DVH        | PCie 256-63 / Rad X800 XT  | 179,- |
| MSI                  | MB / Chip               | €     | X1300PRO         | PCie 512-63 / Rad X1300PRO | 89,-  |
| NX7600S1-T2D         | PCie 256-63 / GF 7600S1 | 194,- | X1800XT          | PCie 512-63 / Rad X1800XT  | 299,- |
| NX6600S1-VTD128      | AGP 128-63 / GF 6600S1  | 139,- | X1600PRO         | PCie 512-63 / Rad X1600PRO | 119,- |
| LEADTEK              | MB / Chip               | €     | X800 GTO         | AGP 256-63 / Rad X800GTO   | 159,- |
| AG6800S1 TDH         | AGP 128-63 / GF 6600S1  | 129,- | X800 GTO         | PCI 64-00 / Rad 7000       | 33,-  |
| AT7800GS TDH         | AGP 256-63 / GF 7600GS  | 299,- | CLUB3D           | MB / Chip                  | €     |
| XFX                  | MB / Chip               | €     | X1900XT          | PCie 512-63 / Rad X1900XT  | 444,- |
| GF7600GS XT          | PCie 256-02 / GF 7600GS | 144,- | X800 GTO         | AGP 256-63 / Rad X800GTO   | 159,- |
| GF7600GS Extreme     | AGP 128-00 / GF 7600GS  | 333,- | 9250             | PCI 128-00 / Rad 9250      | 44,-  |
| ADPEN                | MB / Chip               | €     | MSI              | MB / Chip                  | €     |
| FX5200-DV            | AGP 128-00 / GF FX5200  | 36,-  | RX1300PRO-TD256E | PCie 256-00 / Rad X1300PRO | 79,-  |
| 6600S1 DV            | AGP 128-63 / GF 6600S1  | 134,- |                  |                            |       |

## FESTPLATTEN

| WD         |                   |                       |       |  | S-ATA             |                   |                   |       |  |
|------------|-------------------|-----------------------|-------|--|-------------------|-------------------|-------------------|-------|--|
| WD         | GB                | ms / Cache / U/PM     |       |  | WD                | GB                | ms / Cache / U/PM |       |  |
| WD400JB    | U-100             | 40 / 9 / 812 / 7200   | 43,-  |  | WD360GD           | 37                | 5 / 812 / 10.000  | 99,-  |  |
| WD800JB    | U-100             | 80 / 9 / 812 / 7200   | 45,-  |  | WD740GD           | 74                | 4 / 812 / 10.000  | 144,- |  |
| WD1600JB   | U-100             | 160 / 9 / 812 / 7200  | 77,-  |  | WD800JD SATA2     | 80                | 9 / 812 / 7200    | 47,-  |  |
| WD3200JB   | U-100             | 320 / 9 / 812 / 7200  | 109,- |  | WD1500AD          | 150               | 4 / 1834 / 10.000 | 259,- |  |
| SAMSUNG    |                   |                       |       |  | SAMSUNG           |                   |                   |       |  |
| GB         | ms / Cache / U/PM |                       |       |  | GB                | ms / Cache / U/PM |                   |       |  |
| SP812N     | U-133             | 80 / 9 / 812 / 7200   | 44,-  |  | WD2000US SATA2    | 200               | 9 / 812 / 7200    | 77,-  |  |
| SP813N     | U-100             | 160 / 9 / 812 / 7200  | 59,-  |  | WD2500US SATA2    | 250               | 9 / 812 / 7200    | 79,-  |  |
| SP2014N    | U-133             | 200 / 9 / 812 / 7200  | 69,-  |  | WD3000US SATA2    | 300               | 9 / 1834 / 2.000  | 189,- |  |
| SP214N     | U-133             | 250 / 9 / 812 / 7200  | 74,-  |  | WD4000UR          | 400               | 5 / 1534 / 2.000  | 189,- |  |
| MAXTOR     |                   |                       |       |  | SAMSUNG           |                   |                   |       |  |
| GB         | ms / Cache / U/PM |                       |       |  | GB                | ms / Cache / U/PM |                   |       |  |
| 8K040L0    | U-133             | 40 / 10 / 2048 / 7200 | 39,-  |  | HD808J SATA2      | 80                | 9 / 812 / 7200    | 44,-  |  |
| 6L080L0    | U-133             | 80 / 9 / 812 / 7200   | 45,-  |  | HD160JJ SATA2     | 160               | 9 / 812 / 7200    | 61,-  |  |
| 6L160P0    | U-133             | 160 / 9 / 812 / 7200  | 62,-  |  | SP200AC SATA2     | 200               | 9 / 812 / 7200    | 71,-  |  |
| 6L250P0    | U-133             | 250 / 9 / 812 / 7200  | 77,-  |  | SP250AC SATA2     | 250               | 9 / 812 / 7200    | 77,-  |  |
| 6L300P0    | U-133             | 300 / 9 / 1834 / 7200 | 92,-  |  | MAXTOR            |                   |                   |       |  |
| 7L300P0    | U-133             | 300 / 9 / 1534 / 7200 | 92,-  |  | GB                | ms / Cache / U/PM |                   |       |  |
| HITACHI    |                   |                       |       |  | 6V060E SATA2      | 80                | 9 / 812 / 7200    | 47,-  |  |
| GB         | ms / Cache / U/PM |                       |       |  | 6V160E SATA2      | 160               | 9 / 812 / 7200    | 64,-  |  |
| HD727890   | U-133             | 80 / 9 / 2048 / 7200  | 44,-  |  | 6V250E SATA2      | 250               | 9 / 812 / 7200    | 79,-  |  |
| HD727516   | U-133             | 160 / 9 / 812 / 7200  | 62,-  |  | 6V300P SATA2      | 300               | 9 / 1534 / 7200   | 99,-  |  |
| HD727250   | U-133             | 200 / 9 / 812 / 7200  | 72,-  |  | HITACHI           |                   |                   |       |  |
| HD727255   | U-133             | 250 / 9 / 812 / 7200  | 78,-  |  | GB                | ms / Cache / U/PM |                   |       |  |
| HD727550   | U-133             | 500 / 9 / 812 / 7200  | 289,- |  | HD572680 SATA2    | 80                | 8 / 812 / 7200    | 49,-  |  |
| SEAGATE    |                   |                       |       |  | HD7272516 SATA2   | 160               | 8 / 812 / 7200    | 49,-  |  |
| GB         | ms / Cache / U/PM |                       |       |  | HD7272525 SATA2   | 250               | 8 / 812 / 2.000   | 86,-  |  |
| ST3802110A | L-16              | 80 / 4 / 768 / 7200   | 47,-  |  | SEAGATE           |                   |                   |       |  |
| ST3250824A | U-100             | 250 / 9 / 812 / 7200  | 82,-  |  | GB                | ms / Cache / U/PM |                   |       |  |
| ST3300831A | J-100             | 300 / 8 / 192 / 7200  | 81,-  |  | ST3168012AS SATA2 | 160               | 8 / 812 / 7200    | 74,-  |  |
| ST3400832A | J-100             | 400 / 8 / 192 / 7200  | 109,- |  | ST330628NS WCO    | 250               | 9 / 1634 / 7200   | 94,-  |  |
|            |                   |                       |       |  |                   |                   |                   |       |  |

## DVD-LAUFWERKE

### Sockel 939 CPU

#### AMD Athlon™ 64 3200+

- „Venice“
- Kerntakt: 2.0 GHz
- Bustakt: 1.0 GHz HyperTransport
- 512 MB KB 2 Cache
- DualChannel Speicherinterface



116,-

### ATAPI

| DVD±RW                   | sRW / DL | bulk | Kit/ret |
|--------------------------|----------|------|---------|
| ADPEN DUW1616L           | 16x / 8x |      | 44,-    |
| LG GSA-H20LB schwarz     | 16x / 8x |      | 57,-    |
| LG GSA-H20LB schwarz     | 16x / 8x |      | 84,-    |
| NEC ND-4570 schwarz      | 16x / 8x |      | 49,-    |
| NEC ND-7551 Schwarz      | 8x / 4x  |      | 84,-    |
| NEC ND-4571A schwarz     | 16x / 8x |      | 52,-    |
| PLEXTOR PX-716AL         | 16x / 8x |      | 114,-   |
| PLEXTOR PX-716AL schwarz | 16x / 8x |      | 114,-   |
| SAMSUNG SH-S162A schwa   | 16x / 8x |      | 52,-    |

### USB 2.0

| DVD±RW               | sRW / DL | bulk | Kit/ret |
|----------------------|----------|------|---------|
| LG GSA-2164Q schwarz | 16x / 8x |      | 99,-    |
| LG GSA-2166D schwarz | 16x / 8x |      | 99,-    |
| PHILIPS SP03000C     | 16x / 8x |      | 79,-    |
| PLEXTOR PX-750UF-FW  | 16x / 8x |      | 129,-   |

### S-ATA

| DVD±RW                 | sRW / DL  | bulk | Kit/ret |
|------------------------|-----------|------|---------|
| PLEXTOR PX-7555A       | 16x / 10x |      | 104,-   |
| SAMSUNG SH-W163A schwa | 16x / 8x  |      | 54,-    |

Bestellen Sie online

Kundenkonto anlegen

Alternativen

PC-Baukasten

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



### NETZWERK & KOMMUNIKATION

#### Wireless LAN

| NETGEAR         | Mbit/s | Typ            | €    |
|-----------------|--------|----------------|------|
| WPN311 RangeMax | 108    | PC             | 64,- |
| WPN111 RangeMax | 108    | USB 2.0 Stick  | 64,- |
| WG5111          | 108    | 802.11g-Client | 92,- |
| WPN802 RangeMax | 108    | Access Point   | 99,- |
| WPN802 RangeMax | 108    | Repeater       | 99,- |

#### D-LINK

| D-LINK     | Mbit/s | Typ            | €     |
|------------|--------|----------------|-------|
| DWL-G132   | 108    | USB 2.0-Stick  | 54,-  |
| DWL-GS20   | 108    | PC             | 44,-  |
| DWL-GS50   | 108    | PC-Card        | 99,-  |
| DWL-2100AP | 108    | Access Point   | 84,-  |
| DL-D24     | 108    | Repeater       | 69,-  |
| DGL-4300   | 108    | Gigabit Router | 124,- |

#### LINKSYS

| LINKSYS    | Mbit/s | Typ     | €    |
|------------|--------|---------|------|
| WMP54G     | 64     | PC      | 36,- |
| WPC54GS    | 64     | PC-Card | 49,- |
| WRT54GL-D2 | 54     | Router  | 69,- |

#### ASUS

| ASUS           | Mbit/s | Typ     | €    |
|----------------|--------|---------|------|
| WL-100G Deluxe | 105    | PC-Card | 34,- |

#### AVM

| AVM                         | Mbit/s | Typ             | €     |
|-----------------------------|--------|-----------------|-------|
| FRITZ!Box WLAN 3070         | 54     | Router/Modem    | 139,- |
| FRITZ!Box Fon WLAN 7050 125 | 125    | Reis-/Mod./VoIP | 169,- |
| FRITZ!Box Fon WLAN 7120     | 125    | Reis-/Mod./VoIP | 199,- |

#### Modems

| Diverse                     | An     | Anschluss | €     |
|-----------------------------|--------|-----------|-------|
| ISDN 128 Adapter USB        | ISDN   | USB       | 29,-  |
| AVM FRITZ!Card PC v2.1      | ISDN   | PC        | 62,-  |
| AVM FRITZ!Box Fon WLAN v2.1 | ISDN   | USB       | 63,-  |
| AVM FRITZ!Card PC/MCIA      | ISDN   | PC-Card   | 169,- |
| DEVELO ML 56K               | analog | PC        | 26,-  |
| DEVELO ML ADSL Fun          | DSL    | USB       | 66,-  |

#### Router

| Diverse                | An       | Ports | €     |
|------------------------|----------|-------|-------|
| AVM FRITZ!Box 3070     | DSL      | 2     | 92,-  |
| AVM FRITZ!Box 2070     | DSL      | 4     | 94,-  |
| AVM FRITZ!Box Fon 5050 | DSL/VoIP | 2     | 139,- |
| D-LINK DI-604          | DSL      | 4     | 32,-  |
| D-LINK DGL-4100        | DSL      | 4     | 89,-  |
| NETGEAR RP814          | DSL      | 4     | 36,-  |

### TFT-MONITORE

#### BEUTHER

| BEUTHER | ms     | Zoll | Merkmale   | €     |
|---------|--------|------|------------|-------|
| 101725  | silber | 8    | 17.0 Sound | 209,- |
| 101802  | silber | 17   | 18.0 Sound | 754,- |

#### EIZO

| EIZO   | ms              | Zoll | Merkmale          | €     |
|--------|-----------------|------|-------------------|-------|
| S1910  | grün o. schwarz | 16   | 19.0 DVI-D        | 539,- |
| S2110W | grün o. schwarz | 16   | 21.1 2x DVI-D/USB | 879,- |
| S2100  | grün o. schwarz | 8    | 21.3 DVI-D/USB    | 999,- |

#### SAMSUNG

| SAMSUNG | ms      | Zoll | Merkmale         | €     |
|---------|---------|------|------------------|-------|
| 730BF   | schwarz | 4    | 17.0 DVI-D       | 269,- |
| 940B    | silber  | 8    | 19.0 DVI-D/Pivot | 329,- |
| 930BF   | schwarz | 4    | 19.0 DVI-D       | 324,- |
| 204B    | silber  | 5    | 20.1 DVI-D/USB   | 489,- |

#### Diverse

| Diverse         | ms     | Zoll | Merkmale               | €     |
|-----------------|--------|------|------------------------|-------|
| ACER AL1716S    | schw   | 12   | 17.0                   | 199,- |
| ACER AL1719S    | schw   | 8    | 18.0                   | 239,- |
| AMER M179DS     | silber | 8    | 17.0 DVI-D/Sound       | 209,- |
| HYUNDAI L73D    | silber | 8    | 17.0 DVI-D/Sound       | 219,- |
| HYUNDAI L90D+   | silber | 8    | 18.0 DVI-D/Sound/Pivot | 359,- |
| BENQ F7716+     | silber | 8    | 17.0                   | 214,- |
| NEC P2016G      | schw   | 0    | 18.0 DVI               | 269,- |
| NEC 906X2       | silber | 4    | 19.0 DVI-D/USB         | 444,- |
| SAMTRON 94V     | silber | 12   | 18.0                   | 254,- |
| SAMTRON 94B     | schw   | 8    | 19.0 DVI-D             | 269,- |
| VIEWSONIC VX324 | gr     | 5    | 19.0 DVI-D             | 359,- |

### 19" TFT-Monitor

#### HANNSPREE HC194D

- 1.280x1.024 Pixel Auflösung
- Reaktionszeit: 8 ms
- Helligkeit: 250 cd/m²
- Kontrast: 700:1
- VGA, DVI



239,-

### PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

#### PC-Gehäuse

| PC-Gehäuse             | Typ  | Netzteile | €     |
|------------------------|------|-----------|-------|
| ARCTIC 5'entium T2     | Mini | 350 W     | 77,-  |
| COOLMASTER Centurion 5 | Mini | 54        | 54,-  |
| COOLMASTER Stacker     | Big  | 139       | 139,- |
| GIGABYTE Triton        | Mini | 79        | 79,-  |
| JIAN LI PC-60A PlusII  | Mini | 129       | 129,- |
| SILVERSTONE LJ08       | Mini | 89        | 89,-  |
| THEMALTAKE Soprano*    | Mini | 67        | 67,-  |
| THEMALTAKE Tourmalin*  | Mini | 104       | 104,- |
| THEMALTAKE Armor*      | Mini | 129       | 129,- |

\* mit Windows XP

#### Netzteile

| Netzteile                | Leistung | Typ     | €     |
|--------------------------|----------|---------|-------|
| COOLMASTER eXtremePower  | 380 W    | ATX/PS2 | 39,-  |
| COOLMASTER RealPower     | 480 W    | ATX/PS2 | 73,-  |
| ENERMAX Liberty          | 400 W    | ATX/PS2 | 69,-  |
| ENERMAX Liberty          | 600 W    | ATX/PS2 | 99,-  |
| ENERMAX EGT04AX/WH/VSFMA | 600 W    | ATX/PS2 | 149,- |
| SHARKOON SH350-SP        | 350 W    | ATX/PS2 | 84,-  |
| SHARKOON SilentStorm     | 600 W    | ATX/PS2 | 149,- |
| SHARKOON SilentStorm     | 620 W    | ATX/PS2 | 149,- |
| THEMALTAKE PP Bluelight  | 480 W    | ATX/PS2 | 74,-  |
| ZALMAN ZM460-APS         | 450 W    | ATX/PS2 | 99,-  |

### BAREBONES

#### 300 GB USB 2.0 Festplatte

#### TEAC HD-35PUK300

- 300 GB - 2 MB Cache - 9 ms Zugriffszeit
- 7.200 UPM - 3,5" Bauform
- USB 2.0

### TEAC

129,-

#### SHUTTLE

| SHUTTLE  | Merkmale       | Sackel / Chip | €     |
|----------|----------------|---------------|-------|
| SN850SV3 | S. GL F 599    | 4x2/400E      | 264,- |
| SC71G    | S. GL F 754    | 4x4/600E      | 199,- |
| SN2PZ    | S. GL F 599    | n4            | 399,- |
| SN2PZ    | S. GL F 599    | n4 SL         | 599,- |
| SD11G5   | S. V. GL F 479 | 915M4         | 449,- |
| SB87G5   | S. GL F 775    | 915P1         | 269,- |
| SD31P    | S. V. GL F 675 | 945G5         | 469,- |

#### OPEN

| OPEN             | Merkmale       | Sackel / Chip | €     |
|------------------|----------------|---------------|-------|
| XC Cube E485-IV2 | S. V. GL F 479 | 855G          | 159,- |
| XC Cube E2482    | S. V. GL F 675 | 938 / RS482   | 269,- |

#### ASUS

| ASUS              | Merkmale       | Sackel / Chip | €     |
|-------------------|----------------|---------------|-------|
| Terminator 2 AH-1 | S. V. GL F 939 | Xpress 200    | 169,- |
| Vintage-AH1       | S. V. GL F 939 | RS482         | 129,- |
| Vintage-PH1       | S. V. GL F 775 | 915G          | 149,- |

#### BIOSSTAR

| BIOSSTAR | Merkmale       | Sackel / Chip | €     |
|----------|----------------|---------------|-------|
| DEL N1   | S. V. GL F 754 | Force 410     | 169,- |
| DEL Z10P | S. GL F 675    | 945 / G3      | 199,- |

#### MSI

| MSI              | Merkmale       | Sackel / Chip | €     |
|------------------|----------------|---------------|-------|
| Hets 885V-E Lrte | S. V. L 479    | 865G          | 154,- |
| Hets 915 Lrte    | S. V. GL F 675 | 915G          | 179,- |

### EINGABE & GAMING

#### Tastaturen

| Diverse                       | Anschluss | €    |
|-------------------------------|-----------|------|
| CHERRY CyMotion Expert        | USB       | 17,- |
| CHERRY CyMotion Master XPress | USB, PS/2 | 25,- |
| IDEAZON Zboard mini 2         | Keyboards | 49,- |
| MS Wired Keyboard Elite       | USB, PS/2 | 25,- |
| MS Wired Keyboard 500         | PS/2      | 11,- |
| MS Digital Media Pro Keyboard | USB, PS/2 | 26,- |
| SAITEK Eclipse Keyboard       | USB       | 39,- |

#### Gamepads & Joysticks

| Gamepads & Joysticks  | Typ     | €    |
|-----------------------|---------|------|
| Dual Action Pad       | Gamepad | 22,- |
| Rumblepad II          | Gamepad | 29,- |
| Cardless Rumblepad II | Gamepad | 39,- |

#### SAITEK

| SAITEK     | Typ      | €    |
|------------|----------|------|
| Cyborg Evo | Joystick | 32,- |
| X52 Hatas  | Joystick | 99,- |

### SOUND

#### Soundkarten

| Soundkarten                        | Typ | €     |
|------------------------------------|-----|-------|
| CREATIVE X-Fi Xtreme Music         | PCI | 114,- |
| CREATIVE X-Fi Platinum             | PCI | 174,- |
| CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition/PCI | PCI | 219,- |
| TERRATEC Aureon 5.1                | PCI | 18,-  |
| TERRATEC Aureon 5.1 Mx II          | USB | 44,-  |
| TERRATEC Aureon 7.1 Universal      | PCI | 149,- |

#### Headsets

| Headsets                 | Anschluss | €     |
|--------------------------|-----------|-------|
| CREATIVE HS-300          | Klinke    | 14,-  |
| LOGITECH Stereo USB 250  | USB       | 39,-  |
| PLANETRONICS GameCom     | USB       | 39,-  |
| SENNHEISER PC 180 mini   | Klinke    | 108,- |
| SPYKE Stereo Headset USB | USB       | 35,-  |
| TEAC HP-7D               | USB       | 49,-  |

### GAMES

#### Action

| Action                                         | €    |
|------------------------------------------------|------|
| Battlefield - Vietnam                          | 19,- |
| Battlefield II                                 | 19,- |
| Battlefield II - Special Forces Addon          | 9,-  |
| Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon | 49,- |
| Blazing Angels Squadron of WWII                | 19,- |
| Half Life 1 Anthology                          | 19,- |
| Peter Jacksons King Kong                       | 24,- |
| Quake 4                                        | 49,- |
| Rainbow Six Lockdown                           | 49,- |
| Unearthed Athena Sword Addon                   | 39,- |
| Star Wars Battlefront II                       | 14,- |
| Unreal Tournament 2004                         | 19,- |

#### Strategie

| Strategie                                     | €    |
|-----------------------------------------------|------|
| Age of Empires III                            | 44,- |
| Black & White II                              | 49,- |
| Civilization IV                               | 49,- |
| C&C Generals - Die Stunde Null Action         | 9,90 |
| Her der Ringe - Schlacht um Mittelerde II     | 49,- |
| Her der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II | 49,- |
| Warcraft III - Gold mit Icecrown Throne       | 12,- |
| Warcraft III - Reign of Chaos Action          | 22,- |
| Warcraft III - Frozen Throne Action           | 17,- |

#### Rollenspiele & Adventures

| Rollenspiele & Adventures                   | €    |
|---------------------------------------------|------|
| Dark Age of Camelot - Bundle                | 33,- |
| Dark Age of Camelot - Darkness Rising Addon | 19,- |
| Diablo II Gold                              | 19,- |
| Dungeon Siege II                            | 49,- |
| Everquest 2 - Kingdom of Sky Action         | 24,- |
| Diablo II Gold                              | 19,- |
| Guild Wars - Faction Action                 | 49,- |
| Heroes of Might & Magic 5                   | 49,- |
| Star Wars - Knights of the Old Republic II  | 26,- |
| The Elder Scrolls IV - Oblivion             | 35,- |
| World of Warcraft                           | 42,- |

#### Sport & Simulation

| Sport & Simulation                   | €    |
|--------------------------------------|------|
| Bratton 2008                         | 28,- |
| Die Sims 2                           | 47,- |
| Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon | 29,- |
| Die Sims 2 - Nightlife Addon         | 29,- |
| DTM Race Driver 3                    | 49,- |
| FIFA 06                              | 49,- |
| Full Simulators 2004                 | 49,- |
| Fussballmanager 06                   | 49,- |
| Need for Speed Underground 2 Classic | 49,- |
| Need for Speed Most Wanted           | 47,- |
| NHL 06                               | 49,- |

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten



ALTERNATE ist Testsieger! „Besten Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt.“ (Test: „Die besten Online-Shops“, PC Professional 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Hot: 01805 - 905040

Hot: 01805 - 905020

Hot: mail@alternately.de

ITSTORE

Mo - Fr:

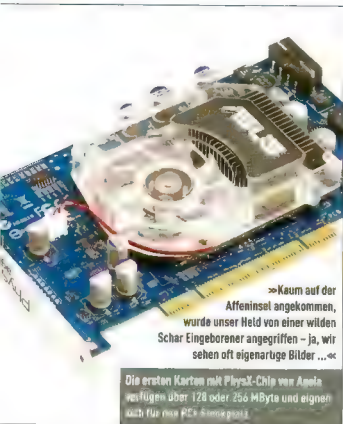
Sa:

9:00 - 20:00 Uhr

9:00 - 16:00 Uhr



# HARDWARE



»Kaum auf der Affeninsel angekommen, wurde unser Held von einer wilden Schar Eingeborener angegriffen – ja, wir sehen oft eigenartige Bilder...«

Die ersten Karten mit PhysX-Chip von Ageia verfügen über 128 oder 256 MByte und eignen sich für viele PC-Spiele.

## Hier spielt die Physik

Die Konkurrenten Ageia und Havok wollen mit zwei individuellen Techniken die **PHYSIK-BERECHNUNG IN SPIELEN revolutionieren**. **PHYSIK** | Bereits vor rund einem Jahr stellte Ageia seinen Physik-Prozessor PhysX vor. Dieser soll bei Physikberechnungen die CPU entlasten und somit eine glaubwürdige Spielwelt ermöglichen. Um von der Technik zu profitieren, müssen Spiele allerdings die Physik-Engine Novodex nutzen. Das tun beispielsweise *Sacred 2*, *Rise of Legends* und das bereits erhältliche *Ghost Recon Advanced Warfighter*. Entsprechende Karten mit PhysX-Chip wird es von BFG und Asus geben. Erste Modelle mit 128 Megabyte sollen rund 300 Euro kosten, sind jedoch noch nicht verfügbar. Eine Alterna-

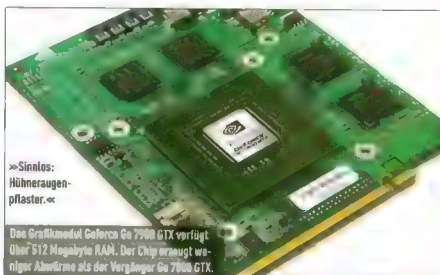
tive kommt von Havok: Aktuell setzen bereits zahlreiche Entwickler auf die leistungsfähigen Physik-Engines dieses Herstellers. Anstelle eines speziellen Chips profitieren diese von gewöhnlichen Grafikkarten mit Shader-Modell 3. Optimal funktioniert das bei PCs mit zwei Grafikkarten: Eine Platine kümmert sich um die Physikberechnungen, während die andere Karte die Gfx-Darstellung übernimmt. Das klappt allerdings nur für die Effekt-Physik (Wellengang, Gräser et cetera). Bei der echten Spiele-Physik trägt erneut die CPU ihren Teil bei. Welche Technik sich durchsetzt, hängt davon ab, ob kommende Topmodelle auf Ageia oder Havok setzen. Einen Test planen wir für das nächste Heft. (DM)  
Info: [www.ageia.com](http://www.ageia.com) | [www.havok.com](http://www.havok.com)

## Preisbericht

Noch im Mai will AMD Prozessoren für den neuen **SOCKET AM2 vorstellen**. Was kostet der **Athlon-64-Nachfolger**?

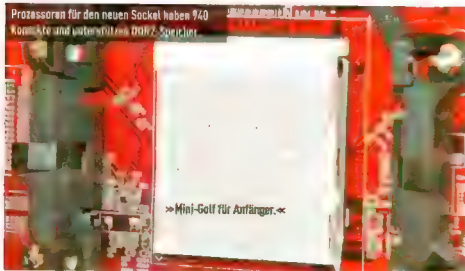
**CPU** | Die günstigste AM2-CPU, ein Sempron 2800+, soll für 67 Dollar über die Ladentheke wandern. Der billigste Athlon 64 ist ein 3500+, das Einkern-Modell kostet 208 Dollar. Als Luxus-CPU kommt der Athlon 64 FX-62 mit zwei Kernen und (vermutlich) 2,8 Gigahertz Taktfrequenz. Dieser kostet voraussichtlich 1.236 Dollar. Einen Test lesen Sie in der nächsten PC ACTION. (DM)

Info: [www.amd.de](http://www.amd.de)



»Sinnlos: Hühneraugen-plaster.«

Das Grafikkarten GeForce 7900 GTX verfügt über 512 Megabyte RAM. Der Chip erzeugt weniger Abwärme als der Vorgänger der 7800er GTX.



Prozessoren für den neuen Socket haben 940 Kontakte und unterstützen DDR2-Speicher.

»Mini-Golf für Anfänger.«

## Schnell unterwegs

Neue Grafikkarten für Spieler-Notebooks: **GEFORCE GO 7900 GTX** und **GO 7900 GS** sind schnell und effizient.

**GRAFIK** | Die Herstellung der Chips erfolgt im 90-Nanometer-Verfahren – sie verursachen somit weniger Abwärme als die Go-7800-Reihe (110 Nanometer). Das Modul GTX hat 48 Pixel-ShaderALUs, 512 Megabyte und taktet Chip respektive Speicher mit 500/600 Megahertz (Go 7800 GTX: 400/500), das Go 7900 GS verfügt über 40 Shader-ALUs, 256 Megabyte und 375/500 Megahertz. Entsprechende Notebooks gibt es schon. (DM)

Info: [www.nvidia.de](http://www.nvidia.de)

## Das rechnet sich

PC ACTION und Connect3D verlosen 19 USB-Sticks im Wert von 500 Euro.

Volle Kanne: Connect3D stiftet den Gewinnspiel-Teilnehmern fünf USB-Sticks mit 128 Megabyte, fünf Modelle mit 256 Megabyte, drei 512-Megabyte-Sticks, drei USB-Stifte mit je einem Gigabyte und dreimal die Zwei-Gigabyte-Variante. Dazu gibt es 30 Rugby-Bälle, Schlüsselbänder, Aufkleber.

Wie viele USB-Sticks gibt es insgesamt zu gewinnen?

a) Weniger als 12

b) Ich glaube 15 oder 16

c) 19 – steht doch oben, ihr Deppen!

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 68.



# Kleinvieh

Die **KRAIT** von Razer eignet sich besonders für Spieler mit kleinen Händen. Wir knöpfen uns die Mini-Maus im Test vor. **EINGABEGERÄTE** | Die optische USB-Maus mit einer Abtastrate von 1.600 dpi besitzt keine seitlichen Zusatz Tasten und eignet sich daher für Links- und Rechtshänder gleichermaßen. Das Scrollrad reagiert sehr direkt und hat einen mittel-harten Druckpunkt. Die beiden gummierten Haupttas-ten sind großzügig dimensioniert, ihre Druckpunkte sehr gut. Präzision beweist die Razer Krait beim Spiele- und Office Einsatz: Sie arbeitet exakt und ohne Latenz. Dank Teflon-Füßen gleitet der Nager äußerst leise und mit nur geringen Start- und Reibwiderständen über alle gängigen Pads. Im Test mit 24 aktuellen Mausmanipulanten stellten wir keine Kompatibilitätsprobleme fest. Der Preis von 40 Euro ist angemessen (FS)

Info: [www.speedlink.de](http://www.speedlink.de)



»Neu auf RTL: Biene Maja 2010.«

# Fixer!

Neue Grafikchips von Ati: Die flotte **RADEON X1900 GT** und zwei günstige **X1700-VARIANTEN** sollen bald die Mittelklasse auf-mischen.

**GRAFIK** | 36 Shader-Einheiten (ALUs), 256 Megabyte und 575 Megahertz Chip sowie 600 Megahertz Speichertakt sind die Eckdaten der bereits erhältlichen Radeon X1900 GT. Zum Vergleich: Das Spitzenmodell X1900 XTX hat 48 ALUs, 512 Megabyte und taktet mit 650/775 Megahertz. Im Vorabtest einer asiatischen Webseite lag der Ati-Neuling mal vor und mal hinter dem direkten Konkurrenten GeForce 7900 GT. Der Preis der Karten liegt bei rund 300 Euro. Ebenfalls fast fertig, aber noch nicht offiziell angekündigt, sind die beiden X1700-Varianten, die Atis aktuelle Mittelklasse X1800 ablösen. Der RV560-Chip verfügt über 24, der RV570 über 36 Shader-ALUs. Beide Grafikchips sind im neuen 80-Nanometer-Verfahren hergestellt und taktet mit 650 oder 700 Megahertz. Die Ansteuerung des GDDR3-Speichers läuft nur per 128-Bit-Verbindung. (DM)

Info: [www.ati.de](http://www.ati.de)

»Skandal! Schleichwerbung auf Roulette-Tisch.«



Im Bild sehen Sie eine Radeon X1900 GT, die genau X1900 GT soll über den gleichen flachen Kühler verfügen.

# Stoffwechsel

**World of Warcraft**-Abhängige dürfen sich freuen, denn Compad bringt zwei **MAUSPADS** für ihr Lieblingsspiel. Außerdem neu: eine einzigartige **SPIELERTASTATUR**. **EINGABEGERÄTE** | Für die bedruckte Maus-unterlage gibt es zwei Motive: Das Horden-Pad schmückt ein Taure, auf der Allianz-Version ist eine hübsche Nachtelke zu bewundern. Die Matten sollen 15 Euro kosten. Zudem bringt Compad noch im Mai die Spielertastatur Wolf Claw Devour in den Handel. Das clevere Eingabegerät schließen Sie per USB an, es bietet ein für Spieler optimiertes „WASD“-Tastenfeld: Alle Knöpfe sind etwas größer als auf einer normalen Tastatur. Die Leertaste ist seitlich ausgerichtet und somit perfekt mit dem Daumen erreichbar. Der Preis liegt bei 39 Euro. (KB)

Info: [www.com-pad.com](http://www.com-pad.com)



»Endlich: Mit dem Nokia Communicator Arc CH 69 können sogar Frauen SMS tippen.«

Compad bietet das WoW-Mauspad mit Horden- und Allianz-Motiven an. Die optimierte Tastatur soll sich bestens für Action-Spiele eignen.

# LIES MICH!

## Nvidia: Quad-SLI-Karten auch einzeln



**Grafik** | Bei der Quad-SLI-Technik kommen zwei Karten mit jeweils zwei Grafikchips zum Einsatz. Jeder Chip verfügt über eine eigene Platine, von denen zwei zu einer Karte kombiniert werden. Die auf der Cebit vorgestellten 7900-GX2-Karten mit 31 Zentimeter Länge stellen jedoch nur die erste Machbarkeitsstudie dar. Für den geplanten Eintritt in den Endkundenbereich will Nvidia eine neue Variante verwenden, die deutlich kürzer ausfällt. Zudem überarbeitet man den bisher verwendeten Kühler. Unbestätigt ist, ob es für diese Karten einen neuen Namen gibt – „GeForce 7950 GX2“ gilt aber als gesetzt. (CSP)

Info: [www.nvidia.de](http://www.nvidia.de)

## 750-Gigabyte-Festplatte von Seagate

**Festplatte** | Dank Perpendicular Recording fassen die Seagate-Festplatten ST3750640A (IDE) und ST3750640AS (SATA) satte 750 Gigabyte Daten. Die SATA-Variante verfügt zudem über die effiziente



Die Kapazität von 750-Gigabyte ist derzeit Rekord.

NCO-Technik. Beide Teile sind mit 16 Megabyte Cache ausgestattet, arbeiten mit 7.200 Umdrehungen pro Minute und kosten jeweils rund 470 Euro. (DM)

Info: [www.seagate.de](http://www.seagate.de)

## Weitere AGP-Grafikkarten von Nvidia



**Grafik** | Wenn man den Gerüchten im Internet Glauben schenken kann, war die GeForce 7800 GS doch nicht die letzte Nvidia-Karte für das alte AGP-Format: Angeblich können auch die Mittelklasse-Variante GeForce 7600 GT und die Top-Platine 7900 GT für AGP. Die Spezifikationen sollen dabei identisch zu den bereits erhältlichen PCI-Express-Varianten sein. (DM)

Info: [www.nvidia.de](http://www.nvidia.de)

## Preiswerte Intel-Zweikern-Prozessoren

**CPU** | Intel plant zwei neue, preiswerte Doppelkern-Modelle auf Basis des Presler-Kerns (65-Nanometer-Fertigung). Nach bislang unbestätigten Informationen sind die Prozessoren mit den



Der neue Pentium D: Fertigung im 65-Nanometer-Prozess.

Modellnummern 915 und 925 versehen und taktet mit 2,8 beziehungsweise drei Gigahertz. Beide gleichen den übrigen Modellen der Pentium-D-Serie, unterstützen aber nicht die Virtualisierungstechnik Vanderpool (damit lassen sich mehrere Rechner auf einem System simulieren). (CG)

Info: [www.intel.de](http://www.intel.de)

## GeForce 7900 GT mit 512 Megabyte

**Grafik** | Bisher gab es nur die GeForce 7900 GTX (Nvidias Spitzenmodell) mit 512 Megabyte Speicherpolster. Mittlerweile bieten jedoch auch die Grafikartenhersteller Point of View, Gainward und Sparkle das zweitschnellste Modell GeForce 7900 GT mit 512 Megabyte RAM an. Gainward und Sparkle verkaufen ihre Modelle sogar mit serienmäßig höheren Taktraten. (DM)

Info: [www.nvidia.de](http://www.nvidia.de)



Point of View bringt eine GeForce 7900 GT mit 512 Megabyte. Standard sind bei diesem Modell 256.





# Der passt zu dir!



## Damit das klar ist!

### CANDELA

Photometrische Basiseinheit der Lichtstärke einer Strahlungsquelle.

### LUMINANZ

Leuchtkraft von Röhrenmonitoren und LC-Displays; gemessen in  $\text{cd/m}^2$  (Candela pro Quadratmeter).

### ZOLL

In diesem Längsmaß sind die Bildschirmgrößen angegeben. Ein Zoll = 2,54 Zentimeter.

### STAND-BY

Bereitschaftsbetrieb; das Gerät ist im Energiesparzustand und verbraucht ergo wenig Strom. Noch besser: ganz ausschalten!

In den Verkaufcharts haben sich **19-ZOLL-LC-DISPLAYS** gegen 17-Zöller durchgesetzt. Wir testeten zehn aktuelle Modelle auf Spieletauglichkeit.

Der Kauf eines neuen Monitors sollte gut überlegt sein, denn nicht jedes Schnäppchen aus dem Supermarkt eignet sich auch zum Spielen. Eine angegebene Reaktionszeit von acht Millisekunden bei den imposanten Geräten mit 48 Zentimetern Bildschirmdiagonale bedeutet in der Praxis nicht, dass das LCD schlierenfrei arbeitet. Das beweist unter anderem der Yakumo TFT 19 XPT im Test. Zudem spielen Faktoren wie Interpolation von kleineren Auflösungen, Farbbrillanz und Helligkeitsverteilung eine große Rolle bei unseren Labortests. Der Unterschied zwischen Vier- und Zwei-Millisekunden-Displays ist in der Praxis sehr gering und fürs menschliche Auge nicht wahr-

nehmbar. Neun der zehn LCDs sind mit TN-Panels bestückt. Nur Eizo setzt im Flexscan M1950 ein S-PVA-Panel ein – dementsprechend hoch ist der Preis des Monitors.

### SAMSUNG SYNCMASTER 960BF:

**Elegant und spieletauglicher Bildschirm** | Würde es im Leben immer nach dem Aussehen gehen, hätte der Samsung Syncmaster 960BF diesen Vergleichstest leicht und locker gewonnen. Das LCD ist mit Klavierlack veredelt und sieht einfach nur blendend aus. Zudem hat man auf Bedienelemente für das Bildschirmmenü verzichtet. Die Einstellungen für Kontrast, Helligkeit, Bildschärfe und Farbwerte nehmen Sie über eine mitgelieferte Software (nur für Windows) vor. Auch die aktuellen Forceware-Versionen zeigen schon entsprechende Menüs

dafür an. Die Anschlüsse für Strom und DVI-I (analog und digital) befinden sich praktischerweise im Fuß des LCDs. Samsung gibt vier Millisekunden Reaktionszeit an. Wir messen im Farbkombinationstest eine immer noch gute Schaltgeschwindigkeit von 16 Millisekunden. Damit treten in Spielen wie *Battlefield 2*, *Quake 4* oder *FIFA 2006* keinerlei sichtbare Schlieren auf. Die Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 meistert der Syncmaster 960BF absolut problemlos. Die Farbbrillanz ist gut bis sehr gut und die Helligkeitsverteilung lediglich leicht unregelmäßig: Die Werte der einzelnen Messpunkte weichen maximal zehn Prozent voneinander ab. Die Leuchtkraft des LC-Displays lässt sich von 90 bis 260 Candela pro Quadratmeter einstellen.

**EIZO FLEXSCAN M1950: Hochwertiges Display mit reichhaltiger Ausstattung** ■ Eizo setzt im Flexscan M1950 ein S-PVA-Panel ein, welches breite Einblickwinkel (178 Grad) sowie eine gute Farbtreue und ein hohes Kontrastverhältnis (1.000:1) liefert. Die Reaktionszeit gibt Eizo mit acht Millisekunden (Grau zu Grau) beziehungsweise 16 Millisekunden (Schwarz-Weiß-Schwarz) an. Im Farbkombinationstest kommt der Flexscan M1950 auf eine Schaltgeschwindigkeit von 26 Millisekunden. Vor allem *FIFA 2006* bereitet dem LCD Probleme. Sehr gut sind Bildschärfe und Farbbrillanz, gut bis sehr gut geben wir dem Bildschirm für Interpolation, Bedienung OSD und Helligkeitsverteilung. Die Abweichungen in der Helligkeit liegen bei maximal fünf Prozent. Für den saftigen Preis von 750 Euro bekommen Sie zudem noch einen USB-Hub, zwei Lautsprecher und einen Lichtsensor. Hobbyfotografen mit dickem Geldbeutel greifen zum Eizo Flexscan M1950.

**VIEWSONIC VX922: Alternative zum Testsieger** ■ Der Viewsonic VX922 war eines der ersten LCDs mit nur zwei Millisekunden Reaktionszeit. Nach unseren Messverfahren sind es allerdings sehr gute 14 Millisekunden. In Spielen wie *Quake 4*, *Battlefield 2* oder *Need for Speed: Most Wanted* sind kaum Unschärfen erkennbar. Die Helligkeit des Viewsonic VX922 lässt sich von 65 bis 280 Candela pro Quadratmeter einstellen. Verarbeitung, Farbbrillanz und Bildschärfe sind gut bis sehr gut. Ein Kritikpunkt ist allerdings die Helligkeitsverteilung: Einzelne Messpunkte am Rand weichen bis zu 14 Prozent von Mittelpunkt ab – das ist nur befriedigend bis gut. Mit der Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 hat der VX922 allerdings keine Probleme. Text ist scharf und gut lesbar dargestellt. In Spielen fällt die Interpolation gar nicht auf. Der Viewsonic VX922 ist eine gute Alternative zum Testsieger FP93GX von Benq.

**ACER AL1951CS: Crystalbrite-Display für Spieler** ■ Mit dem AL1951CS bietet Acer ein Vier-Millisekunden-LCD mit Crystalbrite-Technik an. Diese Technik sorgt für ein sehr brillantes Bild, doch das LCD spiegelt dadurch stark. Die gemessene

Reaktionszeit liegt bei sehr guten 15 Millisekunden. Damit ist das LCD für alle Spiele geeignet. Zudem hat Acer die Helligkeitsverteilung des AL1951CS im Vergleich zum Vorgänger AL1951As verbessert, die Luminanzen der einzelnen Messpunkte weichen maximal 14 Prozent voneinander ab. Die Helligkeit lässt sich von 100 bis 400 Candela pro Quadratmeter einstellen. Mit einer Vorwahl-taste können Sie Kontrast und Helligkeit für verschiedene Einsatzzwecke (Office-Arbeit oder Spiele) schnell anpassen. Farbbrillanz und Interpolation von kleineren Auflösungen sind gut bis sehr gut. Wen die Nachteile der Crystalbrite-Technik nicht stören, der bekommt mit dem Acer AL1951CS einen guten Spiele-Monitor.

**LG L1932P: Probleme mit der Helligkeitsverteilung** ■ Den L1932P von LG können Sie in der Höhe verstellen, neigen und um 360 Grad drehen. Die gemessene Schaltgeschwindigkeit liegt bei 16 Millisekunden. Spiele wie *Battlefield 2* oder *F.E.A.R.* sind sehr gut spielbar. Die Helligkeit des L1932P ist von 100 bis 260 Candela pro Quadratmeter einstellbar. Genügsam ist das LCD beim Energieverbrauch: Das Display zieht 33 Watt aus dem Stromnetz. Im Stand-by-Modus verbraucht es immer noch sechs Watt. Die Helligkeitsverteilung ist nur befriedigend: Die Messpunkte an den Rändern weichen bis zu 19 Prozent voneinander ab. Farbbrillanz und Interpolation sind gut. Die Auflösung 1.024x768 bereitet dem LCD kleinere Probleme. Das Bildschirmmenü (OSD) ist über vier Tasten bedienbar, diese sind ein wenig schwergängig – daher vergeben wir „nur“ die Note Gut. Wenn LG den Preis für den L1932P weiter senkt, lassen sich die Schwächen der Helligkeitsverteilung leichter verschmerzen.

**FUJITSU SIEMENS SCALEVIEW C19-11: Kein DVI-Eingang** ■ Der Scaleview C19-11 taucht auf der Homepage von Fujitsu Siemens nur unter den Aktionsangeboten auf. Vielleicht ist das auch der Grund, warum der DVI-Eingang fehlt. Bei einem Preis von 290 Euro erwarten wir die digitale Schnittstelle. Die Bildschärfe über D-Sub (RGB) ist lediglich gut. Fujitsu Siemens setzt ein schnelles Vier-Millisekunden-Panel ein,

## Kaufberatung

Diese Punkte sollten Sie beim Kauf beachten!

### REAKTIONZEIT

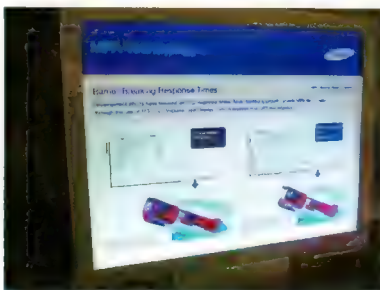
Die Angaben der Hersteller weichen von unseren gemessenen Reaktionszeiten ab, da wir eine andere Messmethode einsetzen. Erfahrungswerte zeigen, dass die meisten LCDs mit vier Millisekunden (Herstellerangabe) zum Spielen geeignet sind. Spieler sollten nur solche Geräte kaufen.

### PANELTYP

Es gibt die Paneltypen TN, MVA, PVA sowie IPS und die Weiterentwicklungen S-PVA und S-IPS. Das preiswerte TN-Panel erreicht niedrige Reaktionszeiten und ist für Spiele ausreichend. Die anderen Typen sind dank der hohen Farbtreue besser für Fotobearbeitung geeignet.

## Info: LC-Displays und Bewegungsschärfe

Als Vorteil von LCDs galt bisher, dass sie flimmerfrei sind. Das Bild wird so lange gehalten, bis neue Informationen vorliegen – erst dann verändert sich der betroffene Teil. Bei einem Röhrenmonitor hingegen baut der Kathodenstrahl das Bild ständig neu auf. Daher flimmern CRTs. Erst durch eine hohe Bildwiederholrate ist das Flimmern für unser Auge nicht mehr wahrnehmbar. Durch den blitzartigen Bildaufbau eines Röhrenmonitors hat unser Gehirn keine Möglichkeit, zwischen den beiden Bildern einen Farbübergang einzufügen. In der Diskothek können Sie den Effekt (stark verlängert) ebenfalls beobachten: Bewegungen von Personen wirken abgehackt. Ändert sich hingegen bei einem LCD das Bild, sieht das Gehirn nicht den Wechsel von beispielsweise Schwarz auf Weiß, sondern baut einfach Grauwerte dazwischen ein. Dieser Trägheitseffekt sorgt für Bewegungsunschärfen auf LC-Displays, selbst wenn diese im Nanosekundenbereich schalten würden. Wie stark dies sichtbar ist, hängt vom Wahrnehmungsvermögen des Anwenders ab. Einer von mehreren Herstellern, die dieses Problem erkannt haben, ist Samsung. Die Firma will mit der MPA-Verfahrenstechnik (Moving Picture Accelerator) die Hintergrundbeleuchtung des LC-Displays pulsieren und aufblitzen lassen.



## Spielbarkeit: Monitore

| Spiel                    | Call of Duty 2    | Age of Empires 3 | Civilization 4 | Battlefield 2         | World of Warcraft | F.E.A.R. | Quake 4 | NIS: Most Wanted | FIFA 2006 | TES 4: Oblivion |
|--------------------------|-------------------|------------------|----------------|-----------------------|-------------------|----------|---------|------------------|-----------|-----------------|
| <b>LCDs</b>              |                   |                  |                |                       |                   |          |         |                  |           |                 |
| Benq FP93GX              |                   |                  |                |                       |                   |          |         |                  |           |                 |
| Samsung Syncmaster 940B  |                   |                  |                |                       |                   |          |         |                  |           |                 |
| Eizo Flexscan M1950      |                   |                  |                |                       |                   |          |         |                  |           |                 |
| Viewsonic VX922          |                   |                  |                |                       |                   |          |         |                  |           |                 |
| Acer AL1951CS            |                   |                  |                |                       |                   |          |         |                  |           |                 |
| Mandala Belinea 10.19.27 |                   |                  |                |                       |                   |          |         |                  |           |                 |
| LG L1932P                |                   |                  |                |                       |                   |          |         |                  |           |                 |
| FS Scaleview C19-11      |                   |                  |                |                       |                   |          |         |                  |           |                 |
| Hyundai Imagequest B91A  |                   |                  |                |                       |                   |          |         |                  |           |                 |
| Yakumo TFT 19 XPT        |                   |                  |                |                       |                   |          |         |                  |           |                 |
|                          | Sehr gut spielbar | Gut spielbar     | Spielbar       | Befriedigend spielbar | Nicht spielbar    |          |         |                  |           |                 |

Die Spielbarkeit wurde subjektiv ermittelt und nicht gewertet



## Typberatung: LC-Displays

Persönliche Produktempfehlungen: die ganz privaten Kauf Tipps der PC ACTION-Hardware-Abteilung



**Marco Albert**  
Redakteur  
Bereich  
Monitore

- Spielt viel und besteht auf einen DVI-Eingang
- Achtet auf den Preis



**Daniel Waadt**  
Redakteur  
Bereich  
Grafikkarten

- Braucht einen richtig schnellen Monitor
- Das Design ist wichtig



**Kay Beloroth**  
Redakteur  
Bereich  
Multimedia

- Reaktionszeit ist zweit-rangig
- Macht viel Bildbearbeitung

Der Belinea 10 19 27 kostet nur 290 Euro und ist dank einer Reaktionszeit von 17 Millisekunden für alle Spiele geeignet. Zudem hat der Bildschirm D-Sub (RGB) und DVI-D. Auch das schwarze Design finde ich ansprechend.

Nur der Syncmaster 940B von Samsung passt in puncto Form und Farbe auf meinen Schreibtisch. Hinzukommt die schnelle Reaktion (16 Millisekunden) und die gute bis sehr gute Farbbrillanz. Die 370 Euro gebe ich gern aus.

Ich brauche auf meinem Monitor eine ordentliche Farbtreue und die sollte sich auch bei ständiger Sicht nicht verändern. Der Flexscan M1950 von Eizo bietet mir das, da kann ich auch mit einer schlechteren Reaktionszeit leben.

welches im Farbkombinationstest eine Schaltgeschwindigkeit von 17 Millisekunden erreicht. Damit sind Action-Spiele kein Problem, das LCD ist voll spielefähig. Die Helligkeit des 19-Zöllers lässt sich von 90 bis 190 Candela pro Quadratmeter einstellen – das ist nur befriedigend. Zudem hat das LCD Probleme mit der Interpolation, trotz automatischer Bildjustierung sind die Auflösungen 1.024x768 und 800x600 nur befriedigend lesbar. Das Display verbraucht 33 Watt. Im Stand-by-Modus werden noch fünf Watt aus dem Stromnetz gesaugt. Die Helligkeitsverteilung ist ungleichmäßig, teilweise liegen die Abweichungen bei 14 Pro-

zent. Für das gleiche Geld bekommen Sie den besseren Belinea 10 19 27 mit DVI-Schnittstelle.

**HYUNDAI IMAGEQUEST B91A Blasse Farben** ■ Der Imagequest B91A richtet sich vor allem an Anwender, die einen preiswerten Monitor suchen. So hat Hyundai beispielsweise den DVI-Eingang eingespart – das ist in der heutigen Zeit nicht tolerierbar. Auch sind die Farben des LCDs recht blass: Die Farbbrillanz ist „nur“ befriedigend bis gut. Unsere Testmethode ergibt eine Reaktionszeit von 25 Millisekunden für das Hyundai Imagequest C90U. Damit sind Spiele wie *Civilization 4* oder

*World of Warcraft* für das LC-Display kein Problem, doch *FIFA 2006* ist nur bedingt spielbar. Die Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 meiste der Imagequest B91A gut. Die Helligkeit lässt sich zwar auf befriedigende 240 Candela pro Quadratmeter hochregeln, mit 110 Candela pro Quadratmeter ist der niedrigste Helligkeitswert jedoch etwas zu hoch. Bei der Helligkeitsverteilung zeigt das LCD Schwächen: Die Messpunkte weichen teilweise bis zu zwölf Prozent voneinander ab. Überhaupt nicht gelungen ist das OSD: Die Tasten und deren Beschriftung befinden sich an der Rückseite des LCDs. Der Preis von 280 Euro ist für den Imagequest B91A akzeptabel.

**YAKUMO TFT 19 XPT: Preiswert, aber mit Schwächen** ■ Die Farbkombinationsmessung ergibt eine Reaktionszeit von 28 Millisekunden. Im subjektiven Spieleauglichkeitstest zeigt das LCD Schwächen bei *F.E.A.R.*, *Call of Duty 2*, *Battlefield 2*, *Quake 4* und *FIFA 2006*. Die Helligkeit ist von 130 bis 280 Candela pro Quadratmeter regelbar. Der niedrigste Wert (130 cd/m<sup>2</sup>) ist zu hoch. Zudem ist die Helligkeitsverteilung unregelmäßig: Die Helligkeit weicht an den Rändern bis zu 16 Prozent vom

Mittelpunkt ab. Teilweise ist dies auch mit bloßem Auge erkennbar. Der Yakumo TFT 19 XPT verfügt über D-Sub (RGB) und DVI-D, allerdings ist kein DVI-Kabel im Lieferumfang enthalten. Solch ein Kabel kostet bis zu zehn Euro. Bedienung des OSDs und Farbbrillanz sind befriedigend bis gut. Die Farbtemperatur lässt sich nur unbefriedigend einstellen: Entweder ist ein Blau- oder ein Rotstich vorhanden. Die Interpolation der Auflösung 800x600 macht dem LCD keine Schwierigkeiten, bei 1.024x768 wirkt das Bild allerdings etwas unscharf. Für den Yakumo TFT 19 XPT spricht allerdings der günstige Preis von 240 Euro.

**FAZIT: Ein schnelles LCD muss nicht teuer sein** ■ Vier der zehn getesteten 19-Zoll-Monitore kosten unter 300 Euro und zwei davon sind sogar uneingeschränkt spielefähig. Für 350 bis 400 Euro bekommen Sie schon Top-Geräte von Viewsonic, Samsung, Benq und Acer. Die Reaktionszeit muss nicht unbedingt unter 20 Millisekunden liegen, um unter die ersten drei zu kommen: Das Eizo Flexscan M1950 erreicht eine sehr gute Bildqualität und hat einen fulminanten Einblickwinkel. Nur der hohe Preis dieses LC-Displays stört.

Marco Albert

## Empfehlungen der Redaktion:



### Benq FP93GX

Der Sieg nach Punkten geht an den FP93GX von Benq. Das LCD überzeugt vor allem durch die niedrige Reaktionszeit.



Der FP93GX erreicht laut Benq eine Reaktionszeit von zwei Millisekunden, im Farbkombinationstest kommen wir auf immerhin 14 Millisekunden. Damit sind fast alle Spiele aber sehr gut spielbar. Mit dem PC verbinden Sie das LCD per DVI-D oder D-Sub (RGB). Die notwendigen Kabel sind im Lieferumfang enthalten. Das Display zieht nur 31 Watt aus dem Stromnetz, im Stand-by-Modus sind es sogar nur drei. Die Helligkeit des FP93GX lässt sich von 35 bis 260 Candela pro Quadratmeter einstellen, damit können Sie das Display für jede Aufgabe und für jedes Raumlicht perfekt anpassen. Auch an der Helligkeitsverteilung gibt es wenig zu meckern: Die Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich neun Prozent vom Mittelpunkt ab, das ist gut.

**GESAMTNOTE: 1,71**  
Preis: € 350 Preis-Leistg.: Gut

Weitere Infos finden Sie in der Testabteilung.



### Maxdata Belinea 10 19 27

Mit dem Belinea 10 19 27 bietet der Hersteller Maxdata ein absolut spielefähiges LC-Display zu einem Schnäppchenpreis an.



Bisher war der Hersteller Maxdata nicht gerade für Gamer-LCDs bekannt, mit dem Belinea 10 19 27 sollte sich das jetzt aber ändern. Die gemessene Reaktionszeit liegt bei 17 Millisekunden – gut bis sehr gut. Die Helligkeit des LCDs lässt sich von 60 bis 240 Candela pro Quadratmeter einstellen, das ist für Office, Spiele und Filme optimal. Die Helligkeitsverteilung ist lediglich befriedigend bis gut: Die Messpunkte weichen bis zu 17 Prozent voneinander ab. Die Bildschärfe des Belinea 10 19 27 hingegen ist sehr gut, auch die Farbbrillanz erreicht gut bis sehr gut. Ärgerlich ist allerdings, dass das DVI-Kabel nicht im Lieferumfang enthalten ist. Im Zubehörhandel sind dafür nämlich rund zehn Euro fällig. Preisfreischüsse bekommen mit dem Belinea 10 19 27 ein gutes LC-Display.

**GESAMTNOTE: 1,91**  
Preis: € 290 Preis-Leistg.: Sehr gut

Weitere Infos finden Sie in der Testabteilung.

# Testkandidaten im Überblick

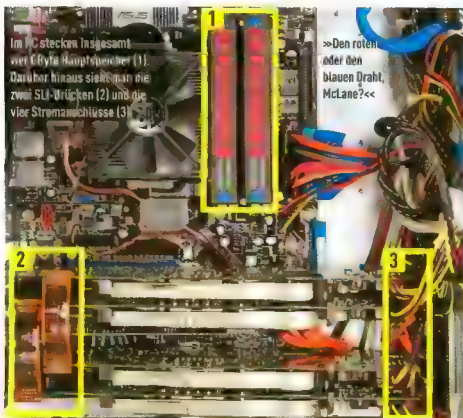
Insgesamt haben wir zehn 19-Zoll-LCDs getestet – hier finden Sie alle technischen Details:

|                                     | FP936X                                                     | Syncmaster 940BF                                               | Flexscan M1950                                                         | VX922                                                                    | AL1951Cs                                                             |
|-------------------------------------|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| <b>LC-DISPLAYS 19 ZOLL</b>          |                                                            |                                                                |                                                                        |                                                                          |                                                                      |
| Hersteller (Webseite)               | Benq ( <a href="http://www.benq.de">www.benq.de</a> )      | Samsung ( <a href="http://www.samsung.de">www.samsung.de</a> ) | Euro ( <a href="http://www.euro.de">www.euro.de</a> )                  | Viewsonic ( <a href="http://www.viewsonic.de">www.viewsonic.de</a> )     | Acer ( <a href="http://www.acer.de">www.acer.de</a> )                |
| Preis                               | Ca. € 350,-                                                | Ca. € 370,-                                                    | Ca. € 750,-                                                            | Ca. € 300,-                                                              | Ca. € 390,-                                                          |
| Preis-Leistungs-Verhältnis          | Gut                                                        | Bst                                                            | Ausreichend                                                            | Gut                                                                      | Beliebig                                                             |
| <b>AUSSTATTUNG</b>                  | <b>1,84</b>                                                | <b>1,78</b>                                                    | <b>1,22</b>                                                            |                                                                          | <b>1,84</b>                                                          |
| Panel/Anschlüsse                    | TN/D-Sub, DVI-D                                            | TN/DVI-I                                                       | S-PIA/D-Sub, DVI-D                                                     | TND-Sub, DVI-D                                                           | TND-Sub, DVI-D                                                       |
| Max. Auflösung/Pixelabstand         | 1.280x1.024/0,294 mm                                       | 1.280x1.024/0,294 mm                                           | 1.280x1.024/0,294 mm                                                   | 1.280x1.024/0,294 mm                                                     | 1.280x1.024/0,294 mm                                                 |
| Reaktionszeit (lt. Herst./Netzteil) | 2 ms/Intern                                                | 4 ms/Extern                                                    | 8 ms/Intern                                                            | 2 ms/Intern                                                              | 4 ms/Extern                                                          |
| Gewicht/Maße                        | 5,0 kg/434x17 cm                                           | 5,0 kg/424x26 cm                                               | 7,1 kg/486x19 cm                                                       | 6,7 kg/434x20 cm                                                         | 5,4 kg/424x16 cm                                                     |
| Betrachtungswinkel horz./vert.      | 140/135 Grad                                               | 150/135 Grad                                                   | 178/178 Grad                                                           | 150/135 Grad                                                             | 150/135 Grad                                                         |
| Drehbar/heißbar/höhenverstellbar    | 0 Grad/75 Grad/0 mm                                        | 360 Grad/45 Grad/50 mm                                         | 360 Grad/60 Grad/80 mm                                                 | 0 Grad/25 Grad/0 mm                                                      | 0 Grad/25 Grad/0 mm                                                  |
| ISO 13406-2/CCO/Garantie            | Ja/03/3 Jahre                                              | Ja/03/3 Jahre                                                  | Ja/03/3 Jahre                                                          | Ja/03/3 Jahre                                                            | Ja/03/3 Jahre                                                        |
| Sonstiges                           |                                                            |                                                                | USB-Hub, Lautsprecher, Lichtsensor                                     |                                                                          | Lautsprecher                                                         |
| <b>EIGENSCHAFTEN</b>                |                                                            |                                                                |                                                                        |                                                                          |                                                                      |
| Bildschirmagonate                   | 48 cm (19 Zoll)                                            | 48 cm (19 Zoll)                                                | 48 cm (19 Zoll)                                                        | 48 cm (19 Zoll)                                                          | 48 cm (19 Zoll)                                                      |
| Kontrastverhältnis                  | 700:1                                                      | 700:1                                                          | 1.000:1                                                                | 650:1                                                                    | 700:1                                                                |
| Leistungsaufnahme E-N               | 31 Watt                                                    | 32 Watt                                                        | 32 Watt                                                                | 31 Watt                                                                  | 37 Watt                                                              |
| Leistungsaufnahme Stand-by          | 1 Watt                                                     | 7 Watt                                                         | 3 Watt                                                                 | 5 Watt                                                                   | 5 Watt                                                               |
| <b>LEISTUNG</b>                     | <b>1,45</b>                                                | <b>1,60</b>                                                    | <b>1,85</b>                                                            | <b>1,55</b>                                                              | <b>1,59</b>                                                          |
| Reaktionszeit (Gemessen)            | 14 ms                                                      | 16 ms                                                          | 26 ms                                                                  | 14 ms                                                                    | 15 ms                                                                |
| Regelbereich Helligkeit             | 35 bis 260 cd/m²                                           | 90 bis 260 cd/m²                                               | 75 bis 225 cd/m²                                                       | 65 bis 280 cd/m²                                                         | 100 bis 400 cd/m²                                                    |
| Bedienung OSD                       | Ja                                                         | Ja                                                             | Ja                                                                     | Ja                                                                       | Ja                                                                   |
| Helligkeitsverteilung               | Ja                                                         | Ja                                                             | Ja                                                                     | Ja                                                                       | Ja                                                                   |
| Bildschärfe                         | Ja                                                         | Ja                                                             | Ja                                                                     | Ja                                                                       | Ja                                                                   |
| Farbtiefe                           | Ja                                                         | Ja                                                             | Ja                                                                     | Ja                                                                       | Ja                                                                   |
| Interpolation (1.024x768/800x600)   | Ja                                                         | Ja                                                             | Ja                                                                     | Ja                                                                       | Ja                                                                   |
| <b>FAZIT</b>                        | Reaktionszeit<br>Helligkeitsverteilung<br>Energieverbrauch | <b>GESAMT</b><br>Peakhelligkeit<br>Farbtiefe<br>OSD-Steuerung  | <b>GESAMT</b><br>Helligkeitsverteilung<br>Lichtsensor<br>Reaktionszeit | <b>GESAMT</b><br>Reaktionszeit<br>Interpolation<br>Helligkeitsverteilung | <b>GESAMT</b><br>Reaktionszeit<br>Lautsprecher<br>Betrachtungswinkel |

|                                     | Belinea 10 19 27                                               | L1932P                                                                             | Scaleview C19-11                                                                    | Imagequest B91A                                                 | TFT 19 XPT                                                          |
|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>LC-DISPLAYS 19 ZOLL</b>          |                                                                |                                                                                    |                                                                                     |                                                                 |                                                                     |
| Hersteller (Webseite)               | Maxdata ( <a href="http://www.maxdata.de">www.maxdata.de</a> ) | LG ( <a href="http://www.lg.de">www.lg.de</a> )                                    | Tejtsu Siemens ( <a href="http://www.tejtsu-siemens.de">www.tejtsu-siemens.de</a> ) | Hyundai ( <a href="http://www.hyundai.de">www.hyundai.de</a> )  | Yakumo ( <a href="http://www.yakumo.de">www.yakumo.de</a> )         |
| Preis                               | Ca. € 290,-                                                    | Ca. € 410,-                                                                        | Ca. € 290,-                                                                         | Ca. € 280,-                                                     | Ca. € 240,-                                                         |
| Preis-Leistungs-Verhältnis          | Sehr gut                                                       | Beliebig                                                                           | Gut                                                                                 | Beliebig                                                        | Gut                                                                 |
| <b>AUSSTATTUNG</b>                  | <b>1,84</b>                                                    | <b>1,84</b>                                                                        |                                                                                     |                                                                 |                                                                     |
| Panel/Anschlüsse                    | TN/D-Sub, DVI-D                                                | TN/D-Sub, DVI-D                                                                    | TN/D-Sub                                                                            | TN/D-Sub                                                        | TN/D-Sub                                                            |
| Max. Auflösung/Pixelabstand         | 1.280x1.024/0,294 mm                                           | 1.280x1.024/0,294 mm                                                               | 1.280x1.024/0,294 mm                                                                | 1.280x1.024/0,294 mm                                            | 1.280x1.024/0,294 mm                                                |
| Reaktionszeit (lt. Herst./Netzteil) | 4 ms/Intern                                                    | 4 ms/Intern                                                                        | 4 ms/Intern                                                                         | 8 ms/Extern                                                     | 8 ms/Intern                                                         |
| Gewicht/Maße                        | 5,0 kg/434x20 cm                                               | 5,5 kg/434x24 cm                                                                   | 4,6 kg/434x21 cm                                                                    | 3,5 kg/414x20 cm                                                | 6,6 kg/434x21 cm                                                    |
| Betrachtungswinkel horz./vert.      | 140/135 Grad                                                   | 150/135 Grad                                                                       | 150/135 Grad                                                                        | 140/130 Grad                                                    | 140/130 Grad                                                        |
| Drehbar/heißbar/höhenverstellbar    | 0 Grad/25 Grad/0 mm                                            | 360 Grad/20 Grad/100 mm                                                            | 0 Grad/20 Grad/0 mm                                                                 | 0 Grad/25 Grad/0 mm                                             | 0 Grad/25 Grad/0 mm                                                 |
| ISO 13406-2/CCO/Garantie            | Ja/03/3 Jahre                                                  | Ja/03/3 Jahre                                                                      | Ja/03/3 Jahre                                                                       | Ja/03/3 Jahre                                                   | Ja/03/3 Jahre                                                       |
| Sonstiges                           | Lautsprecher                                                   |                                                                                    | Lautsprecher                                                                        |                                                                 | Lautsprecher                                                        |
| <b>EIGENSCHAFTEN</b>                |                                                                |                                                                                    |                                                                                     |                                                                 |                                                                     |
| Bildschirmagonate                   | 48 cm (19 Zoll)                                                | 48 cm (19 Zoll)                                                                    | 48 cm (19 Zoll)                                                                     | 48 cm (19 Zoll)                                                 | 48 cm (19 Zoll)                                                     |
| Kontrastverhältnis                  | 650:1                                                          | 700:1                                                                              | 650:1                                                                               | 700:1                                                           | 700:1                                                               |
| Leistungsaufnahme E-N               | 35 Watt                                                        | 33 Watt                                                                            | 33 Watt                                                                             | 32 Watt                                                         | 31 Watt                                                             |
| Leistungsaufnahme Stand-by          | 1 Watt                                                         | 6 Watt                                                                             | 5 Watt                                                                              | 5 Watt                                                          | 1 Watt                                                              |
| <b>LEISTUNG</b>                     | <b>1,74</b>                                                    | <b>1,84</b>                                                                        |                                                                                     |                                                                 |                                                                     |
| Reaktionszeit (Gemessen)            | 17 ms                                                          | 16 ms                                                                              | 17 ms                                                                               | 25 ms                                                           | 28 ms                                                               |
| Regelbereich Helligkeit             | 60 bis 240 cd/m²                                               | 100 bis 260 cd/m²                                                                  | 90 bis 190 cd/m²                                                                    | 110 bis 240 cd/m²                                               | 130 bis 280 cd/m²                                                   |
| Bedienung OSD                       | Ja                                                             | Ja                                                                                 | Ja                                                                                  | Ja                                                              | Ja                                                                  |
| Helligkeitsverteilung               | Ja                                                             | Ja                                                                                 | Ja                                                                                  | Ja                                                              | Ja                                                                  |
| Bildschärfe                         | Ja                                                             | Ja                                                                                 | Ja                                                                                  | Ja                                                              | Ja                                                                  |
| Farbtiefe                           | Ja                                                             | Ja                                                                                 | Ja                                                                                  | Ja                                                              | Ja                                                                  |
| Interpolation (1.024x768/800x600)   | Ja                                                             | Ja                                                                                 | Ja                                                                                  | Ja                                                              | Ja                                                                  |
| <b>FAZIT</b>                        | Günstiger Preis<br>Interpolation<br>Kein DVI-Kabel             | <b>GESAMT</b><br>Höhenverstellbar<br>Vorwählbare Kontrast<br>Helligkeitsverteilung | <b>GESAMT</b><br>Günstiger Preis<br>Helligkeitsverteilung<br>Kein DVI-Eingang       | <b>GESAMT</b><br>Interpolation<br>Farbtiefe<br>Kein DVI-Eingang | <b>GESAMT</b><br>Günstiger Preis<br>Kein DVI-Kabel<br>Reaktionszeit |



# Das ist ein Quad-Rat!

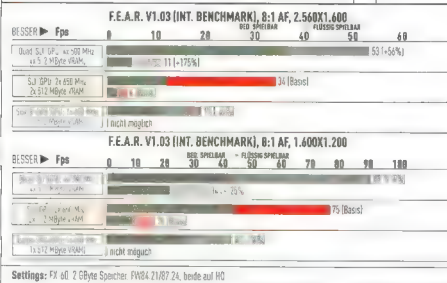


## TECHNISCHE DATEN QUAD-SLI-PC:

|                    |                                       |
|--------------------|---------------------------------------|
| Prozessor          | AMD Athlon 64 FX-60                   |
| Grafikkarte        | 2x Nvidia GeForce 7900 GX2            |
| Mainboard          | Asus ABN32-SLI                        |
| Festplatte         | 4x Western Digital WD1500A0FD         |
| Lautstärke (20/30) | 1,6 Sone, 33 dB(A)/5,9 Sone, 51 dB(A) |
| Spielleistung      | Sehr gut                              |
| Leistungsaufnahme  | 363 Watt (20), 414 Watt (30)          |

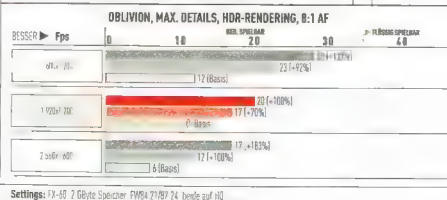
## Leistung: Quad-SLI

- Ab 2.560x1.600 macht sich die Leistung des Quad-SLI-PCs stark bemerkbar
- SLI-16x ist selbst mit Quad-SLI nur bis 1.600x1.200 spielbar
- Bei Single-GPU-Karten ist kein SLI-FSAA möglich



## Leistung: Quad-SLI

- In unserem Worst-Case-Szenario sind die Karten maximal belastet
- Oblivion mit Quad-SLI bis 1.920x1.200 spielbar
- SLI ermöglicht nur bis 1.600x1.200 einen bedingt flüssigen Spielgenuss



Für ihre 7.000 Euro bekommen Sie jetzt ein **QUAD-SLI-SYSTEM**. Mit vier VGA-Rechen-einheiten (GPU) genießen Sie dann Grafikpower pur.

In enger Zusammenarbeit haben Nvidia und der Komplettsystem-Hersteller Lahoo ([www.lahoo.de](http://www.lahoo.de)) einen Quad-SLI-PC entwickelt. Wir verraten Ihnen, ob sich das kostenintensive VGA-Upgrade für Zocker lohnt.

## HARDWARE-GRUNDLAGEN

Bei Quad-SLI kommen keine vier separaten Grafikkarten, sondern vier GPUs zum Einsatz. Jede GPU befindet sich auf einer eigenen Platine mit eigenem Speicher (pro GPU 512 MByte) und separater Stromversorgung – insgesamt sind vier Stromanschlüsse vorhanden. Zwei Platinen sind zu einer Grafikkarte zusammengefasst („GX2“) und benötigen einen PCI-E-Steckplatz. Aufgrund der enormen Größe der Karten sind nebenliegende Steckplätze blockiert. Zusätzlich zu den SLI-Brücken kommunizieren die GPUs auf einer Karte (mit zwei PCBs) über einen PCI-E-48x-Switch miteinander. Das kommt besonders der SLI-Kantenglättung zugute. Herzstück der GX2-Karten sind vier Nvidia-GeForce-7900-GPUs. Diese sind mit jeweils 500 MHz (GPU) und 605 MHz DDR (Speicher) getaktet. In unseren Tests haben wir als maximale GPU-Temperatur 75 bis 85 Grad Celsius im 3D-Betrieb gemessen.

## DER KOMPLETT-PC

Trotz des großen Cooler-Master-Gehäuses mit insgesamt sechs 5,25-Zoll- und sechs 3,5-Zoll-Laufwerksplätzen sind die Grafikkarten nur mit einer sehr sauberen SATA-Kabelverlegung unterzubringen. Die vier Festplatten mit je 150 GByte im RAID-0-Betrieb reichen mit ihren Steckern bis an das PCB der zwei Dual-Grafikkarten. Die Zugriffszeit der Festplatten ist mit 8,3 Millisekunden sehr gut. Auch der Datentransfer (Lesen) ist mit 115 MByte pro Sekunde sehr gut. Die Geräuschbelastung des Lahoo-Systems ist trotz der zwei Grafikkarten mit 1,6 Sone zumindest im Windows-Betrieb erfreulich gering. Im Spielbe-

trieb drehen die vier Lüfter der Grafikkarten allerdings voll auf und dröhnen sehr störend mit 5,9 Sone.

## DIE SPIELELEISTUNG IM DETAIL

Dass die Kombination von vier GByte Hauptspeicher, einem Athlon FX-60 und vier GPUs nicht mit Standard-Auflösungen getestet werden sollte, liegt auf der Hand. Der Ego-Shooter *FEAR* skaliert sehr gut mit mehreren GPUs und hier kann sich Quad-SLI mit 4x- und SLI8x-AA deutlich von herkömmlichen SLI-Systemen mit zwei GPUs bei einer Auflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten absetzen. Allerdings ist SLI32x-FSAA, das nur Quad-SLI-Systeme bewältigen, in dieser Auflösung selbst für ein 4-GPU-System zu viel; mit 14 Fps ist kein ruckelfreier Spielgenuss mehr möglich. Mit 4x FSAA oder ohne FSAA, dafür aber mit eingeschalteten Soft-Shadows, läuft *FEAR* selbst in der unglaublichen Auflösung von 2.560x1.600 Bildpunkten noch flüssig.

## WERTUNG UND TREIBER

Da das von uns getestete System noch nicht in allen Details final ist, benoten wir es zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht.

## FAZIT: QUAD-SLI

Die erbrachte Leistung und vor allem die dadurch mögliche Bildqualität begeisterte sämtliche Redakteure. Vor allem in der Top-Auflösung von 2.560x1.600 Bildpunkten sehen Spielhits wie *Oblivion* oder *FEAR* sehr gut aus. Dafür sollte dann allerdings auch ein entsprechendes Display zum Einsatz kommen. Der heimliche Star unseres Tests ist daher auch der Dell-Monitor 3007WFP. Trotz vierfacher Grafikpower gelangt aber auch Quad-SLI an seine Leistungsgrenzen. So haben die praktischen Tests gezeigt, dass aktuelle Spiele mit 32-fachem Anti-Aliasing oft nicht flüssig laufen (ältere Spiele hingegen schon). Auch 16-faches Anti-Aliasing stellt große Herausforderungen an Quad-SLI. Die Redaktion ist gespannt auf die noch für den laufenden Monat geplanten (kompakteren) Einzelhandels-Karten. Bis dahin heißt es: Abwarten! Lars Cramer



# ATI Next Generation HD Gaming

## SAPPHIRE ATI Radeon® X1800 GTO

- ATI RADEON® X1800 GTO Kern
- 256MB GDDR3
- PCI-Express™ x16
- Dual DVI + ViVo
- 12 Pixel Shader Einheiten
- 8 Vertex Shader Einheiten

**ATI BEST FOR GAMING**



**ATI AVIVO**



## SAPPHIRE ATI Radeon® X1600 XT

- ATI RADEON® X1600 XT Kern
- 256MB GDDR3
- PCI-Express™ x16
- CrossFire™ Support
- Microsoft® DirectX® 9.0c
- OpenGL 2.0

**ATI BEST FOR VIDEO**



## SAPPHIRE ATI Radeon® X1900 XT

- ATI RADEON® X1900 XT Kern
- 512MB GDDR3
- PCI-Express™ x16
- Dual DVI + TV-Out
- 48 Pixel Shader Einheiten
- 256-bit Speicherbus

**ATI BEST FOR GAMING**



JOIN THE  
**GHOSTS**  
WWW.GHOSTRECON.COM

## Die ATI Radeon® X1K Familie und Ihre Augen werden staunen

Jetzt online unter [www.arlt.com](http://www.arlt.com)  
oder 16x in Süddeutschland erhältlich

Augsburg - Böblingen - Esslingen - Fellbach - Frankfurt -  
Freiburg - Heidelberg - Heilbronn - Karlsruhe - Ludwigsburg -  
Mannheim - Pforzheim - Reutlingen - Tübingen - Stuttgart - Ulm

Erhältlich bei:

**arlt.com**  
THE HAMBURGER PRINCE

TOM CLANCY'S

**GHOST  
RECON**  
ADVANCED WARFIGHTER

**Ab Mai 2006 für PC!**





»Holt sich jetzt mehrere Meinungen ein: Schneewittchens Stiefmutter.«

Ist der Speicher mit anderen Anwendungen vorstopp, sinkt die Spielperformance unter Umständen beachtlich.

# Räum endlich auf!

Trotz schneller CPU und Grafikkarte laufen Spiele bei Ihnen mehr schlecht als recht? Vielleicht liegt es am vollge-  
**füllten ARBEITSSPEICHER.**

Auf einem normalen Windows-PC laufen gleichzeitig unzählige Programme ab. Sie alle belegen einen mehr oder weniger großen Bereich des Arbeitsspeichers – Spiele und wichtige Anwendungen begnügen sich dann gezwungenermaßen mit dem kläglichen Rest des Arbeitsspeichers. Wir haben uns für Sie auf die Suche nach den größten Speicherfressern gemacht und geben wertvolle Tipps, wie Sie aus Ihrer Speicherkonfiguration das Optimum herausholen.

## TIPP 1: SPEICHER RICHTIG KONFIGURIEREN

Bevor wir uns aber mit dem Windows-Tuning des Speichers beschäftigen, ein paar wichtige Anregungen zur richtigen Konfiguration und Installation Ihres Speichers: Viele aktuelle Prozessoren (wie etwa der Athlon 64) beziehungsweise Mainboard-Chipsätze bieten die so genannte Dual-Channel-

Unterstützung. Grundvoraussetzung dafür sind mindestens zwei Speichermodule und ein entsprechendes Mainboard sowie eine passende CPU. Das Problem: Welche Speicherbänke sind zu belegen, damit der Dual-Channel-Modus auch tatsächlich korrekt arbeitet? Die Mainboard-Hersteller haben sich bis dato auf kein herstellerübergreifendes System geeinigt, sodass Sie zwangsläufig im Handbuch die korrekte Speicherbankbelegung für Dual-Channel nachschlagen. Diese Mühen sollten Sie auf keinen Fall scheuen: Dual-Channel kann je nach Anwendung immerhin bis zu zehn Prozent Leistungszuwachs bringen. Ob der Speicher im Dual-Channel-Modus läuft, können Sie folgendermaßen erkennen: Viele Mainboards zeigen bei aktiviertem Dual-Channel eine entsprechende Meldung beim Hochfahren Ihres Computers. Unter Windows können Sie das Programm CPU-Z nutzen. Starten Sie es und klicken Sie auf den Kartenreiter Memory. Ist der Dual-Channel-Modus aktiv, steht unter „Channels #“ „Dual“ in der Anzeige.

## TIPP 2: SPEICHERBEDARF PRÜFEN

So viel zu den Hardware-Einstellungen – kommen wir nun zu den Einstellungen von Windows. Zunächst sollten Sie prüfen, wie viel Arbeitsspeicher die genutzten Anwendungen wirklich belegen. Starten Sie dafür die von Ihnen üblicherweise genutzten Anwendungen parallel. Drücken Sie dann die Tastenkombination **Strg Alt Entf**. Es erscheint der Task-Manager. Unter Prozesse können Sie dann die einzelnen Programme sehen – in der Spalte Speicher lesen Sie ab, wie viel Arbeitsspeicher das Programm belegt. Die üblichen Speicherfresser sind: Internet Explorer oder andere Browser wie der beliebte Firefox, alle gängigen Office-, E-Mail- und Messenger-Anwendungen, Virens Scanner und andere Sicherheitsprogramme, etwa Firewalls. Aber auch kleinere, versteckte Anwendungen wie Maus-Software, Kamera-Assistenten, Scanner, Drucker oder G15-Programme reservieren teilweise ganz beachtliche Speichermengen.



## Damit das klar ist!

### SPEICHERLECK

Fehler in der Programmierung einer Software – reservierte Speicherbereiche bekommen keine Freigabe mehr.

### AUSLAGERUNGSDATEI

Windows legt diese Datei an, die als Zwischenspeicher dient, wenn der Arbeitsspeicher überlastet ist.

### TIMINGS

Die Timings geben an, wie viele Taktzyklen der Speicher für bestimmte Aufgaben benötigt.

### DUAL-CHANNEL

Speicher-Modus, der dank doppelter Speicheranbindung bessere Leistung liefert.

## TIPP 3: SPEICHER UND SPIELE IM CHECK (TEIL 1)

Für enthusiastische Zocker ist die mit Abstand wichtigste Frage: Welche Auswirkungen hat eine hohe Arbeitsspeicherauslastung auf Computerspiele? Dafür haben wir aktuelle Spiele mit verschiedenen Belastungsszenarien

überprüft. Das Ergebnis: Die Speicherauslastung beeinflusst je nach RAM-Ausstattung die reine Spieleleistung (Fps) stark. Dabei haben wir unser Testsystem (Athlon 64 X2 4800+, Geforce 7800 GT) mit zwei sowie einem Gigabyte und 512 Megabyte gecheckt. Jede Ausstattungsvariante haben wir einmal mit geringer Arbeitsspeicherbelastung (frisch hochgefahren) und mit starker Last (circa 200 Megabyte durch verschiedene Programme reserviert) getestet. Für unseren RAM-Prüfstand nutzen wir das als Speicherfresser bekannte Spiel *Battlefield 2*. Bei der Variante mit zwei Gigabyte zeigten sich kaum Unterschiede: Mit wenig Speicherlast brach es das System auf 89 Fps, mit hoher Speicherlast waren es 88 – bei diesen Speichermengen scheint eine zusätzliche Speicherbelastung also relativ unproblematisch zu sein. Bei einem Gigabyte sah das Bild anders aus: Mit geringer Last erreicht das System 84 Fps, mit 200 Megabyte reserviertem Speicher waren es nur noch 80 – eine Einbuße von circa fünf Prozent. Dramatisch sind die Leistungseinbußen bei 512 Megabyte: Mit geringer Speicherlast erreichten wir 31 Fps, mit hoher Speicherlast waren es nur noch 21 – das sind 32 Prozent weniger Leistung!

#### TIPP 4: SPEICHER UND SPIELE IM CHECK (TEIL 2)

Die Darstellung eines Computerspiels hängt allerdings nicht nur an den Fps-Werten: Für unseren Test haben wir uns deswegen auch die Ladezeiten der Spiele genauer angeschaut. Für jeden Level lädt ein Computerspiel Daten in den Arbeitsspeicher – ist dieser voll oder reserviert, ist das Ausweichen auf die Festplatten-Auslagerungsdatei unumgänglich: Die Ladezeiten verlängern sich. Für einen ersten Test bestückten wir unser System (Athlon 64 X2 4800+, Geforce 7800 GT) mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher und protokollierten unsere Messungen für die Ladezeiten von *Battlefield 2* und *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Unser *Oblivion*-Testlevel wurde frisch nach dem Hochfahren in circa 28 Sekunden geladen. Danach haben wir durch etliche Anwendungen große Bereiche des Arbeitsspeichers (fast 200 Megabyte) blockiert.

Die Blockierungen brachten keine Verschlechterung der Ladezeit. Anschließend wiederholten wir den Test mit nur einem Gigabyte Arbeitsspeicher. Das Ergebnis: Auch hier dauerte der Ladevorgang auf einem neu hochgefahrenen System circa 28 Sekunden. Danach belasteten wir wieder den Speicher und die Ladezeit stieg messbar an. Ungefähr 31 Sekunden benötigten wir für unseren Test-Level – beim *Battlefield*-Check fiel das Ergebnis ähnlich aus. Fazit nach unseren Testläufen: Wer ein Gigabyte oder nur 512 Megabyte Speicher in seinem Rechner hat, muss unbedingt den reservierten Speicher im Auge behalten. Blockieren andere Programme unnötig viel Speicher, sinkt die Leistung bei Computerspielen teilweise dramatisch. Das Ziel ist es also, einem Computerspiel möglichst viel freien Speicher zur Verfügung zu stellen. Wir zeigen mit den folgenden Tipps, wie Sie das realisieren.

#### TIPP 5: SPEICHER FREIGEBEN

Wie können Sie belegten Speicher freigeben? Die einfachste Variante: Beenden Sie sofort alle Programme, die Sie nicht während des Spiels benötigen. In der Regel geben die Programme die reservierten Speicherbereiche wieder frei. Wer ganz auf Nummer sicher gehen will, führt einen Neustart durch. Ebenfalls wichtig: Ihr Autostart-Ordner sollte leer sein und nur wichtigste Programme (wie Virens Scanner) dürfen sich beim Windows-Start automatisch laden. Software wie zum Beispiel Media-Player, Acrobat Reader, Office-Pakete, Bildbetrachter, System-Werkzeuge sollten Sie so konfigurieren, dass sie beim Start von Windows keine Assistenten oder Programmteile in den Speicher laden.

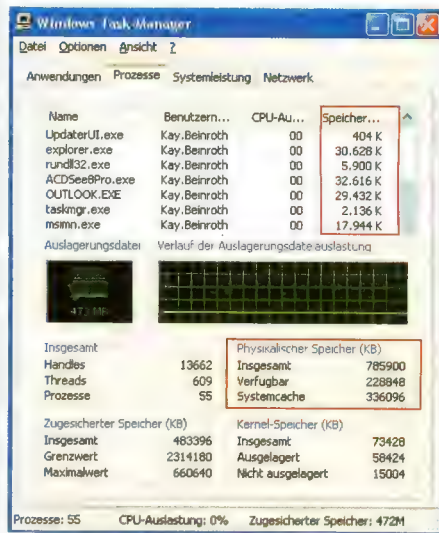
#### TIPP 6: SPEICHERPROBLEM BEHEBEN

Einige Spiele und Anwendungen neigen dazu, den Speicher mit der Zeit fast völlig auszulasten. Diese so genannten Speicherlecks (keine Freigabe mehr von reserviertem Speicher) bremsen das System völlig aus. Oft hilft nur ein Neustart der Applikation oder des kompletten Systems. Bei Spielen behebt oftmals ein Patch derartige Probleme.

Kay Beinhorn

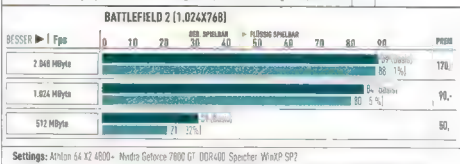
## Tipp 2: Speicherbelastung prüfen

Im Taskmanager können Sie ablesen, welche Anwendung wie viel Speicher belegt und wie hoch die Gesamtauslastung ist.



## Speicherbelastung

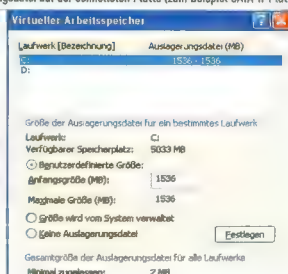
- Mit 2 Gigabyte sorgt eine Speicherbelastung kaum für Einbrüche
- Mit 1 Gigabyte kommt es bei Speicherbelastungen zu Einbrüchen von 5 Prozent
- Bei nur 512 Megabyte bricht die Leistung bei Speicherbelastung komplett ein



## Info: Auslagerungsdatei optimieren

Wenn der physikalische Speicher nicht mehr ausreicht, weicht Windows auf die Auslagerungsdatei aus. Die Einstellungen für diese Datei finden Sie folgendermaßen: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsplatz und wählen Sie Eigenschaften, anschließend die Registerkarte „Erweitert“, dann „Systemleistung – Einstellungen“, „Erweitert“ und „Ändern“. Im folgenden Menü können Sie die Einstellungen für die Auslagerungsdatei festlegen. Grundsätzlich benötigen Sie nur eine Datei, auch wenn Sie mehrere Festplatten besitzen. Es empfiehlt sich, die Auslagerungsdatei auf der schnellsten Platte (zum Beispiel SATA-II-Platte)

anzulegen, die Daten müssen nicht zwingend auf die Systempartition. Wichtig: Wählen Sie „Benutzerdefinierte Größe“ und geben Sie bei „Anfangsgröße“ und „Maximale Größe“ den gleichen Wert an – so bleibt die Datei immer gleich groß und es kommt zu keinen ärgerlichen Fragmentierungen auf der Festplatte. Bei der Größe hat sich das Eineinhalbfache des physikalischen Arbeitsspeichers bewährt.





# Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

## GRAFIKKARTEN

\* In Prozentwert bei 1024x768 und 30 fps

### AGP-KARTEN

|                            | Preis       | Grafikchip       | Speicher (MByte)  | Takt (Chip/RAM) | Leuthell | Fps (kein AA/AF)* 1.024 x 768 | Fps (4x AA/8-1 AF)* 1.280 x 1.024 | Wertung |
|----------------------------|-------------|------------------|-------------------|-----------------|----------|-------------------------------|-----------------------------------|---------|
| Gainward B.uss 7800 GS     | ca. € 400,- | Geforce 7800 GS  | 512 DDR3 (1,4 ns) | 425/625 MHz     | 0,4 Sone | 74,9 Fps                      | 37,3 Fps                          |         |
| MSI NX7800 GS-TD256        | ca. € 280,- | Geforce 7800 GS  | 256 DDR3 (1,4 ns) | 375/600 MHz     | 2,9 Sone | 70,2 Fps                      | 33,4 Fps                          |         |
| Evga Geforce 7800 GS SC    | ca. € 320,- | Geforce 7800 GS  | 256 DDR3 (1,4 ns) | 460/675 MHz     | 3,1 Sone | 73,0 Fps                      | 36,2 Fps                          |         |
| Galaxyby GV-N661128P       | ca. € 170,- | Geforce 6600 GT  | 128 DDR (1,6 ns)  | 500/560 MHz     | 0 Sone   | 51,2 Fps                      | 16,9 Fps                          |         |
| Leadtek Winfast A660GT TDH | ca. € 130,- | Geforce 6600 GT  | 128 DDR (2 ns)    | 500/450 MHz     | 1,2 Sone | 49,5 Fps                      | 15,6 Fps                          |         |
| MSI NV6600GT-VTD128        | ca. € 150,- | Geforce 6600 GT  | 128 DDR (2 ns)    | 500/450 MHz     | 1,6 Sone | 49,5 Fps                      | 15,6 Fps                          |         |
| Sapphire Radeon X1600 Pro  | ca. € 140,- | Radeon X1600 Pro | 256 DDR2 (2,5 ns) | 500/485 MHz     | 1,3 Sone | 38,1 Fps                      | 14,5 Fps                          |         |

### PCI-EXPRESS-KARTEN

|                                  | Preis       | Grafikchip         | Speicher (MByte)  | Takt (Chip/RAM) | Leuthell | Fps (kein AA/AF)* 1.280 x 1.024 | Fps (4x AA/8-1 AF)* 1.280 x 1.024 | Wertung |
|----------------------------------|-------------|--------------------|-------------------|-----------------|----------|---------------------------------|-----------------------------------|---------|
| Asus EN7900GT Dual               | ca. € 700,- | Zx Geforce 7900 GT | 512 DDR3 (1,6 ns) | 430/680 MHz     | 2,4 Sone | 82,9 Fps                        | 64,4 Fps                          | 1,49**  |
| Asus EA1800GT Top                | ca. € 550,- | Radeon X1800 XT    | 512 DDR3 (1,2 ns) | 695/793 MHz     | 1,4 Sone | 81,1 Fps                        | 53,4 Fps                          |         |
| Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme   | ca. € 550,- | Geforce X1900 GTX  | 512 DDR3 (1,1 ns) | 675/830 MHz     | 0,7 Sone | 82,5 Fps                        | 53,4 Fps                          |         |
| Sapphire Blazex X1900 XTX        | ca. € 430,- | Geforce X1900 GTX  | 512 DDR3 (1,1 ns) | 640/774 MHz     | 2,3 Sone | 87,4 Fps                        | 56,1 Fps                          |         |
| MSI NX7900GT-VTD256              | ca. € 499,- | Geforce 7900 GTX   | 512 DDR3 (1,1 ns) | 650/800 MHz     | 0,7 Sone | 82 Fps                          | 53,1 Fps                          |         |
| Gainward B.uss 7900 GTX PCX      | ca. € 538,- | Geforce 7900 GTX   | 512 DDR3 (1,1 ns) | 640/774 MHz     | 4 Sone   | 87,4 Fps                        | 56,1 Fps                          |         |
| Asus EA1900XTX                   | ca. € 510,- | Radeon X1900 XTX   | 512 DDR3 (1,1 ns) | 640/774 MHz     | 4 Sone   | 87,4 Fps                        | 56,1 Fps                          |         |
| Cub 3D Raceon X1900 XTX          | ca. € 500,- | Radeon X1900 XTX   | 512 DDR3 (1,1 ns) | 640/774 MHz     | 3 Sone   | 87,4 Fps                        | 56,1 Fps                          |         |
| His X1800 XT CD Edit on          | ca. € 360,- | Radeon X1800 XT    | 512 DDR3 (1,2 ns) | 695/792 MHz     | 2,8 Sone | 81,1 Fps                        | 53,4 Fps                          |         |
| Sapphire Raceon X1900 XT         | ca. € 460,- | Radeon X1900 XT    | 512 DDR3 (1,1 ns) | 621/720 MHz     | 4,1 Sone | 86,5 Fps                        | 53,9 Fps                          |         |
| MSI RX1800XT-VTD256              | ca. € 350,- | Radeon X1800 XT    | 512 DDR3 (1,2 ns) | 621/747 MHz     | 2,8 Sone | 77,7 Fps                        | 50,9 Fps                          |         |
| Sapphire Raceon X1800 XT/256     | ca. € 320,- | Radeon X1800 XT    | 256 DDR3 (1,2 ns) | 621/747 MHz     | 3 Sone   | 77 Fps                          | 49,7 Fps                          |         |
| Cub 3D Raceon X1800 XT/256       | ca. € 370,- | Radeon X1800 XT    | 256 DDR3 (1,2 ns) | 621/747 MHz     | 3 Sone   | 77 Fps                          | 49,7 Fps                          |         |
| Asus EA7800GTX                   | ca. € 450,- | Geforce 7800 GTX   | 256 DDR3 (1,6 ns) | 430/680 MHz     | 1,2 Sone | 75,5 Fps                        | 40,6 Fps                          |         |
| Leadtek Winfast PX7800GTX XT     | ca. € 430,- | Geforce 7800 GTX   | 256 DDR3 (1,6 ns) | 430/680 MHz     | 1,4 Sone | 75,5 Fps                        | 40,6 Fps                          |         |
| Leadtek Winfast PX7800GT Extreme | ca. € 320,- | Geforce 7800 GT    | 256 DDR3 (2 ns)   | 450/525 MHz     | 2,8 Sone | 74,2 Fps                        | 37,6 Fps                          |         |
| Xfx 7800 GT Extreme Gamer        | ca. € 290,- | Geforce 7800 GT    | 256 DDR3 (2 ns)   | 450/525 MHz     | 2,8 Sone | 74,2 Fps                        | 37,6 Fps                          |         |
| Asus EA1800XL                    | ca. € 350,- | Radeon X1800 XL    | 256 DDR3 (1,4 ns) | 500/495 MHz     | 4,6 Sone | 71,4 Fps                        | 38,3 Fps                          |         |
| Aspen 7900 GT DVD256 Xtreme      | ca. € 330,- | Geforce 7900 GT    | 256 DDR3 (1,4 ns) | 500/700 MHz     | 3,1 Sone | 78 Fps                          | 43 Fps                            |         |
| Evga 7900 GT CO Superlocked      | ca. € 360,- | Geforce 7900 GT    | 256 DDR3 (1,4 ns) | 550/790 MHz     | 3,1 Sone | 79,1 Fps                        | 59,7 Fps                          |         |
| Gainward B.uss 7900 GT PCX       | ca. € 300,- | Geforce 7900 GT    | 256 DDR3 (1,4 ns) | 450/660 MHz     | 3,1 Sone | 43 Fps                          | 44,1 Fps                          |         |
| MSI RA1800 XL-VTD256             | ca. € 350,- | Radeon X1800 XL    | 256 DDR3 (1,4 ns) | 500/495 MHz     | 4,6 Sone | 71,4 Fps                        | 38,3 Fps                          |         |
| Sapphire Radeon X1800 XL         | ca. € 330,- | Radeon X1800 XL    | 256 DDR3 (1,4 ns) | 500/495 MHz     | 4,6 Sone | 71,4 Fps                        | 38,3 Fps                          |         |
| Sapphire Raceon X1800 GTO        | ca. € 240,- | Radeon X1800 GTO   | 256 DDR3 (2 ns)   | 500/495 MHz     | 4,6 Sone | 70,5 Fps                        | 32,3 Fps                          |         |
| Td Powerstar X1800 GTO           | ca. € 230,- | Radeon X1800 GTO   | 256 DDR3 (2 ns)   | 500/495 MHz     | 4,2 Sone | 70,5 Fps                        | 32,3 Fps                          |         |
| MS NX7800GT-VTD256               | ca. € 190,- | Geforce 7800 GT    | 256 DDR3 (1,4 ns) | 500/700 MHz     | 4 Sone   | 68,5 Fps                        | 33 Fps                            |         |
| Gigabyte GC-X1800GTO-VHD3        | ca. € 230,- | Radeon X1800 GTO   | 256 DDR3 (2 ns)   | 500/495 MHz     | 4,5 Sone | 70,5 Fps                        | 32,3 Fps                          |         |

## FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

### 17 ZOLL

|                         | Preis       | Anschluss    | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz     | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten        | Wertung |
|-------------------------|-------------|--------------|---------------|-------------|------------------|-------------------------|-----------------------|---------|
| Asus PM17TU             | ca. € 300,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms         | Sehr gut    | Gut              | 100 bis 410 cd/m²       |                       |         |
| Fox Flourescan M1700    | ca. € 300,- | D-Sub, DVI-D | 27 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 25 bis 260 cd/m²        | Lautsprecher          |         |
| Benq FP71V              | ca. € 230,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms         | Sehr gut    | Gut              | 100 bis 280 cd/m²       | Lautsprecher          |         |
| Viewsonic VX724         | ca. € 250,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 100 bis 290 cd/m²       |                       |         |
| Hyundai Imagequest 070U | ca. € 300,- | D-Sub, DVI-D | 18 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 120 bis 280 cd/m²       | Lautsprecher, USB-Hub |         |
| Acer AL1751b            | ca. € 200,- | D-Sub, DVI-D | 17 ms         | Sehr gut    | Sehr gut         | 120 bis 300 cd/m²       |                       |         |
| Hyama Profile E431S     | ca. € 200,- | D-Sub, DVI-D | 25 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 120 bis 290 cd/m²       | Lautsprecher          |         |
| Maxdata Be-nice 101730  | ca. € 250,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 90 bis 250 cd/m²        | Lautsprecher          |         |
| Benq FP71E+             | ca. € 250,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms         | Sehr gut    | Gut              | 80 bis 195 cd/m²        | Lautsprecher          |         |
| LG L1740P               | ca. € 300,- | D-Sub, DVI-D | 27 ms         | Sehr gut    | Gut              | 130 bis 315 cd/m²       | Lautsprecher          |         |

### 19 ZOLL

|                          | Preis       | Anschluss    | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz     | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten       | Wertung |
|--------------------------|-------------|--------------|---------------|-------------|------------------|-------------------------|----------------------|---------|
| Benq FP930P              | ca. € 350,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 25 bis 260 cd/m²        |                      |         |
| Samsung Syncmaster 960BF | ca. € 360,- | DVI-I        | 16 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 90 bis 260 cd/m²        | Software-OSD         |         |
| Fox Flourescan M1950     | ca. € 750,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms         | Sehr gut    | Sehr gut         | 25 bis 225 cd/m²        | USB-Hub, Lichtsensor |         |
| Viewsonic V9272          | ca. € 410,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 150 bis 380 cd/m²       |                      |         |
| Acer AL1951Cs            | ca. € 390,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 100 bis 400 cd/m²       | Lautsprecher         |         |
| Samsung Syncmaster 930BF | ca. € 330,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 80 bis 250 cd/m²        | Magconfig            |         |
| Benq FP915X              | ca. € 270,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms         | Sehr gut    | Gut              | 40 bis 250 cd/m²        |                      |         |
| Viewsonic VX974          | ca. € 330,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms         | Sehr gut    | Gut              | 65 bis 190 cd/m²        |                      |         |
| Maxdata Be-nice 10 19 27 | ca. € 290,- | D-Sub, DVI-D | 17 ms         | Sehr gut    | Gut              | 60 bis 240 cd/m²        | Lautsprecher         |         |
| Viewsonic VP920          | ca. € 460,- | D-Sub, DVI-D | 25 ms         | Sehr gut    | Sehr gut         | 60 bis 245 cd/m²        |                      |         |
| LG L1937P                | ca. € 410,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms         | Sehr gut    | Gut              | 100 bis 260 cd/m²       |                      |         |
| Nec Multimedia 1970GS    | ca. € 450,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 40 bis 373 cd/m²        |                      |         |
| Hyundai Imagequest L920+ | ca. € 360,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 60 bis 210 cd/m²        |                      |         |

### 20 BIS 24 ZOLL

|                                    | Preis         | Anschluss               | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz     | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten              | Wertung |
|------------------------------------|---------------|-------------------------|---------------|-------------|------------------|-------------------------|-----------------------------|---------|
| Dell Ultrasharp 2005FPW (20 Zoll)  | ca. € 650,-   | D-Sub, DVI-D            | 28 ms         | Sehr gut    | Gut              | 180 bis 330 cd/m²       | USB-Hub                     |         |
| Evo S2110W (21 Zoll)               | ca. € 950,-   | D-Sub, DVI-D            | 29 ms         | Sehr gut    | Sehr gut         | 80 bis 400 cd/m²        | USB-Hub                     |         |
| Viewsonic VP2310 (23 Zoll)         | ca. € 1.300,- | D-Sub, DVI-I            | 26 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 40 bis 210 cd/m²        | USB-Hub                     |         |
| Dell Ultrasharp 2405FPW (24 Zoll)  | ca. € 1.000,- | D-Sub, DVI-D, S-Video   | 29 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 130 bis 340 cd/m²       | USB-Hub, 9-in-1 Kartenleser |         |
| Acer F-20 Wide (20 Zoll)           | ca. € 700,-   | D-Sub, DVI-D, S-Video   | 23 ms         | Sehr gut    | Gut bis sehr gut | 180 bis 310 cd/m²       | USB-Hub, Lautsprecher       |         |
| Samsung Syncmaster 742MP (24 Zoll) | ca. € 1.300,- | D-Sub, DVI-I, Scart, TV | 35 ms         | Sehr gut    | Sehr gut         | 70 bis 450 cd/m²        | TV-Tuner, Lautsprecher      |         |

## MAINBOARDS

**SOCKET 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON**

|                           | Preis       | Chipsatz      | BIOS/Platforme | AGP | PCI | PCI-E                | LAN           | Ausstattung                         | Leist. Sound | RAM-Kampa. | Stabilität     | Wertung |
|---------------------------|-------------|---------------|----------------|-----|-----|----------------------|---------------|-------------------------------------|--------------|------------|----------------|---------|
| Asus A8N2 SLI Deluxe      | ca. € 170,- | Niagara SLi16 | 07/03/01 Abt.  | 3   | 1   | x16 (x2, x1)         | 2x 1.000 MB/s | 4x SATA RAID, Firewire, Heatpipe    | Gut          | Bestanden  | Bestanden      | 1,44    |
| Asus A8N-SLI Premium      | ca. € 130,- | Niagara SLI   | 10/07/02 Abt.  | 3   | 1   | x16 (x2, x1)         | 2x 1.000 MB/s | 4x SATA RAID, Firewire, Heatpipe    | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      | 1,48*   |
| Asus A8N2-MVP Deluxe      | ca. € 170,- | R580          | 03/05/026      | 3   | 1   | x16 (x2, x1)         | 2x 1.000 MB/s | 4x SATA RAID, Firewire              | Gut          | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Asus A8N-SLI Deluxe       | ca. € 130,- | Niagara SLI   | 10/07/02 Abt.  | 3   | 1   | x16 (x2, x1)         | 2x 1.000 MB/s | 4x SATA RAID, Firewire              | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Abit NF4000               | ca. € 110,- | Niagara SLI   | 1.4/1.0        | 2   | 1   | x16 (x2, x1)         | 2x 1.000 MB/s | 4x SATA RAID, Firewire, Heatpipe    | Gut          | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Biostar Thunder U         | ca. € 85,-  | Niagara Ultra | n/Aus2/07.0    | 1   | 3   | x16 (x1, x2)         | 1.000 MB/s    | 4x SATA RAID, Firewire, Headset     | Gut          | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Asus A8N SLI              | ca. € 110,- | Niagara SLI   | 10/07/02 Abt.  | 3   | 1   | x16 (x2, x1)         | 1.000 MB/s    | 4x SATA RAID, Firewire              | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| MSi K8N D-Sound Plus L.E. | ca. € 180,- | Niagara SLi16 | 11/27.0        | 2   | 1   | x16 (x2, x1, x1, x2) | 2x 1.000 MB/s | 4x SATA RAID, Audigy 2, Heatpipe    | Gut          | Bestanden  | Bestanden      |         |
| MSi K8N D-Sound-SAG       | ca. € 150,- | Niagara SLI   | 1.019/Vorsehne | 3   | 1   | x16 (x2, x1)         | 2x 1.000 MB/s | 4x SATA RAID, Firewire, WLAN        | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Cyगतये K8NF (Rev 1.1)     | ca. € 75,-  | Niagara4      | F2/1           | 3   | 1   | x16 (x1, x1)         | 1.000 MB/s    | 4x SATA RAID, Firewire, Dual BIOS   | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| EpoX 9NPA-Ultra           | ca. € 95,-  | Niagara Ultra | 22.03.05/1.0   | 3   | 1   | x16 (x1, x1)         | 1.000 MB/s    | 4x SATA RAID, Firewire              | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Cyगतये K8N Pro-955        | ca. € 110,- | Niagara SLI   | F4/1.0         | 2   | 1   | x16 (x2, x1)         | 1.000 MB/s    | 4x SATA RAID, Firewire, Dual-BIOS   | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Sapphire Pure Crossfire   | ca. € 100,- | R0480         | 2K051027/1.0   | 2   | 1   | x16 (x2, x1)         | 1.000 MB/s    | 4x SATA RAID, Firewire              | Gut          | Bestanden  | Bestanden      |         |
| DFI LP UT RD2002 CF-DR    | ca. € 180,- | R0480         | A11/403        | 3   | 1   | x16 (x2, x1)         | 2x 1.000 MB/s | 4x SATA RAID, Firewire, Diag-LED    | Befriedigend | Bestanden  | Bestanden      |         |
| MSi RD480 Neo-Fi          | ca. € 100,- | R0480         | 3.0/1.A        | 2   | 1   | x16 (x2, x1)         | 1.000 MB/s    | 4x SATA RAID, Firewire              | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Etegroup KNT Extreme      | ca. € 700,- | Niagara Ultra | 1.8e/1.0       | 3   | 1   | x16 (x1, x2)         | 2x 1.000 MB/s | 4x SATA RAID, Firewire              | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Abit AX8                  | ca. € 80,-  | K8T890        | 1.0/1.0        | 3   | 1   | x16 (x1, x1)         | 1.000 MB/s    | 4x SATA RAID, Firewire              | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Asrock 995SL-eSATA2       | ca. € 60,-  | uo 1695       | 11/07.01 Abt.  | 3   | 1   | x16 (x2, x1)         | 1.000 MB/s    | 4x SATA RAID, Future CPU Port       | Gut          | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Abit AN6 SLI              | ca. € 120,- | Niagara SLI   | 1.4/1.0        | 2   | 1   | x16 (x2, x1)         | 2x 1.000 MB/s | 4x SATA RAID, Firewire, Diag-LED    | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| EpoX 9NPX2                | ca. € 70,-  | Niagara4      | 10-03-2005/1.0 | 3   | 1   | x16 (x1, x2)         | 1.000 MB/s    | 4x SATA RAID                        | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Abit Fatal1ty AN6 SLI     | ca. € 170,- | Niagara SLI   | 1.6/1.0        | 2   | 1   | x16 (x2, x1)         | 2x 1.000 MB/s | 4x SATA RAID, Firewire              | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| DFI Lanparty NF4 SLI-DR   | ca. € 180,- | Niagara SLI   | 1.25/1.0       | 2   | 1   | x16 (x2, x1)         | 2x 1.000 MB/s | 4x SATA RAID, Firewire, Frontblende | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Abit AV8                  | ca. € 90,-  | K8T800 Pro    | 12.01.2001     | 1   | 5   | —                    | 1.000 MB/s    | 2x SATA RAID, Firewire              | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Etegroup KX2 Lite         | ca. € 60,-  | K8T800 Pro    | 1.28/1.0       | 1   | 5   | —                    | 1.000 MB/s    | 2x SATA RAID, Frontblende           | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| MSi K8N Neo4 Platinum     | ca. € 118,- | Niagara Ultra | 1.029/Vorsehne | 4   | 1   | x16 (x1, x1)         | 2x 1.000 MB/s | 4x SATA RAID, Firewire, Diag-LED    | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Asus A8R-MVP              | ca. € 95,-  | R0480         | 02/01/026      | 3   | 1   | x16 (x2, x1)         | 1.000 MB/s    | 4x SATA RAID, Firewire              | Gut          | Bestanden  | LAN nicht best |         |
| MSi K8T Neo4 V2 Z.O.      | ca. € 55,-  | K8T800 Pro    | 3.2/1.0        | 1   | 4   | —                    | 1.000 MB/s    | 2x SATA RAID                        | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Asrock 990SL-eSATA2       | ca. € 50,-  | uo 1695       | 11/07.01 Abt.  | 3   | 1   | x16 (x1, x1)         | 1.000 MB/s    | 3x SATA RAID, Future CPU Port       | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Abitarron K8NF-K          | ca. € 80,-  | Niagara4      | R11/2/1        | 2   | 1   | x16 (x1, x1)         | 1.000 MB/s    | 4x SATA RAID                        | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Asus A8V-E Deluxe         | ca. € 100,- | K8T890        | 10/04/03 Abt.  | 3   | 1   | x16 (x1, x2)         | 2x 1.000 MB/s | 2x SATA RAID, Firewire              | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |
| Etegroup Microcell-A939   | ca. € 60,-  | Niagara4      | 1.0e/1.0       | 3   | 1   | x16 (x1, x2)         | 1.000 MB/s    | 4x SATA RAID                        | Bestanden    | Bestanden  | Bestanden      |         |

**SOCKET 775 - PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, CELERON D**

|                             | Preis       | Chipsatz    | BIOS/UEFI | ATXP | PCI             | PCI-E                   | LAN                | ASAT/L              | Leist.              | Sound | RAM-Kompa.    | Stabilität | Wertung |
|-----------------------------|-------------|-------------|-----------|------|-----------------|-------------------------|--------------------|---------------------|---------------------|-------|---------------|------------|---------|
| Asus P5M2-SLI Deluxe        | ca. € 190,- | NForce4 SLI | 022971.01 | -    | 2               | x16 (2), x1 (1), x1 (2) | 2 x 1 000 MB/s     | 4x SATA-I (RAID)    | Firewire, Hsptopie  | Good  | Bestanden     | Bestanden  |         |
| Gigabyte 8N-SLI Duero Royal | ca. € 230,- | NForce4 SLI | F11.7.1   | -    | x16 (4), x1 (2) | 2 x 1 000 MB/s          | 4x SATA-I (RAID)   | Firewire, Dual-BIOS | -                   | -     | Bestanden     | Bestanden  |         |
| Asus P5ND2 Premium Wm-TV    | ca. € 280,- | 955K        | 0205/02   | -    | 3               | x16 (2), x1 (2)         | 2 x 1 000 MB/s     | 4x SATA-I (RAID)    | Wi-Fi, TV-Karte     | -     | Bestanden     | -          |         |
| Abt 1x104t AA&E             | ca. € 128,- | 925SE       | 1.00/1.0  | -    | 2               | x16 (1), x1 (2)         | 1 000 & 8 100 MB/s | 4x SATA-I (RAID)    | Firewire, Diag.-LED | -     | Bestanden     | -          |         |
| Epo 9WNA-SLI                | ca. € 190,- | NForce4 SLI | 052271.02 | -    | 2               | x16 (2), x1 (2)         | 1 000 MB/s         | 4x SATA-I (RAID)    | Firewire, SATA-KR   | -     | Bestanden     | -          |         |
| Gigabyte 8N-SLI Pro         | ca. € 95,-  | NForce4 SLI | F11.0     | -    | 3               | x16 (2), x1 (2)         | 1 000 MB/s         | 4x SATA-I (RAID)    | Firewire, Dual-BIOS | -     | Bestanden     | -          |         |
| As. x P5LD-DL 6E Wm-TV      | ca. € 160,- | 96EP        | 0204/02   | -    | 3               | x16 (2), x1 (2)         | 2 x 1 000 MB/s     | 4x SATA-I (RAID)    | Wi-Fi-TV-Karte      | -     | Teilbestanden | -          |         |
| Asus P5AD2 Premium Wm-TV    | ca. € 240,- | 955K        | 1004/02   | -    | 2               | x16 (1), x1 (2)         | 1 000 MB/s         | 6x SATA-I (RAID)    | Firewire, WLAN      | -     | Bestanden     | -          |         |
| Aspen 91750-SP HS (S&F)     | ca. € 210,- | 9155G       | 01/01     | -    | 2               | x16 (1), x1 (1)         | 1 000 MB/s         | 4x SATA-I (RAID)    | Firewire, Mother    | -     | Bestanden     | -          |         |
| MS 865PE Neo3-F             | ca. € 80,-  | 865PE       | 5/2/03    | 1    | 5               | -                       | 1 000 MB/s         | 2x SATA             | -                   | -     | Bestanden     | -          |         |
| Gigabyte 8H55X Royal        | ca. € 200,- | 955K        | F5/1.0    | -    | 3               | x16 (1), x1 (2)         | 2 x 1 000 MB/s     | 4x SATA-I (RAID)    | Bluetooth           | -     | Bestanden     | -          |         |
| Abt AHWG-Wm                 | ca. € 190,- | 955K        | 1.00/1.0  | -    | 2               | x16 (1), x1 (2)         | 2 x 1 000 MB/s     | 4x SATA-I (RAID)    | Firewire, Hsptopie  | -     | Bestanden     | -          |         |

## ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

**DDR UNBUFFERED**

| Hersteller/Modell               | Preis    | Speicherr                      | Stabiler Tak      | Garantierte Latenzen | Stabile Latenzen DDR400, 2+ Volt | Wertung |
|---------------------------------|----------|--------------------------------|-------------------|----------------------|----------------------------------|---------|
| Crucial Ballistix BL2X016444A02 | ca € 110 | 2x 512 MByte, DDR400           | 280 MHz, 2,0 Volt | 7,2 ns               | 15,2 ns                          |         |
| Corsair TW1X1024-3200x          | ca € 250 | 2x 512 MByte, DDR400           | 270 MHz, 2,0 Volt | 7,2 ns               | 10,2 ns                          |         |
| OC-Weir 6,7 Twins 1tra          | ca € 130 | 2x 1024 MByte, DDR400 (DDR500) | 260 MHz, 2,0 Volt | 7,2 ns               | 7,3 ns                           |         |
| Corsair TW1X2048-3500 LPRO      | ca € 300 | 2x 1024 MByte, DDR438          | 260 MHz, 2,0 Volt | 7,2 ns               | 15,2 ns                          |         |
| G Skill FX-3200PHJ2-GBZ8        | ca € 120 | 2x 1024 MByte, DDR400          | 260 MHz, 2,0 Volt | 7,2 ns               | 7,2 ns                           |         |
| OCZ OC24020486-6664-K           | ca € 20  | 2x 1024 MByte, DDR400          | 260 MHz, 2,0 Volt | 7,3 ns               | 7,3 ns                           |         |
| Kingmax Hardcore DDR500         | ca € 80  | 1x 512 MByte, DDR500           | 270 MHz, 2,0 Volt | 3,4 ns               | 2,3 ns                           |         |
| G Skill FX 4000USU2-2684-2      | ca € 210 | 2x 1024 MByte, DDR500          | 260 MHz, 2,0 Volt | 3,4 ns               | 25,3 ns                          |         |
| G Skill FX 3200PHJ2-268NS       | ca € 170 | 2x 1024 MByte, DDR400          | 270 MHz, 2,0 Volt | 25,3 ns              | 25,3 ns                          |         |

## CPU-KÜHLER

| Hersteller/Modell                        | Anbieter (u. a.)                      | Preis     | Socket                     | Lautheit (12 V/7 V) | Temperatur (12 V/7 V) | Geeignet bis: *           | Wertung |
|------------------------------------------|---------------------------------------|-----------|----------------------------|---------------------|-----------------------|---------------------------|---------|
| Thermalright gnt Noisepiglet 92-100W     | <a href="#">www.rosenmag.de</a>       | ca € 50   | 754, 939, 940              | 9,5/0,3 Gdus        | 52/60 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- | 1,4     |
| Thermalright gnt Noisemag XP-120         | <a href="#">www.pc-world.de</a>       | ca € 60   | 754, 939, 940, 478         | 1,4/0,5 Gdus        | 52/60 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- |         |
| Thermalright gnt Noisemag XP-120 NMT FGL | <a href="#">www.pc-world.de</a>       | ca € 63   | 754, 939, 940, 478         | 0,8/0,4 Gdus        | 51/59 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- |         |
| Thermaltake Big Typphoon                 | <a href="#">www.thermaltake.de</a>    | ca € 35   | A, 754, 939, 940, 478, 775 | 10/5,5 Gdus         | 53/63 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- |         |
| Thermalright XP-90C                      | <a href="#">www.hardware-rogge.de</a> | ca € 45   | 478, 775, 754, 939, 940    | 0,7/0,5 Gdus        | 52/60 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- |         |
| Aerocool GT-1000                         | <a href="#">www.pc-icebox.de</a>      | ca € 35   | 478, 775, 754, 939, 940, A | 10/8,5 Gdus         | 51/67 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- |         |
| EKL V8                                   | <a href="#">www.eckl-eg.de</a>        | ca € 40,- | 478, 775, 754, 939, 940    | 1,5/0,5 Gdus        | 50/62 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- |         |
| Za:man CNFS7700-Li                       | <a href="#">www.cooling.de</a>        | ca € 35   | 478, 775, 754, 939, 940, A | 1,8/0,8 Gdus        | 50/63 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- |         |
| Skytys Katana                            | <a href="#">www.casoking.de</a>       | ca € 20,- | A, 754, 939, 940, 478, 775 | 10/4,5 Gdus         | 51/66 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- |         |
| Akysa Evo 120 AK-92 - Amber Edition      | <a href="#">www.casoking.de</a>       | ca € 45   | 754, 939, 940, 478, 775    | 2,6/0,7 Gdus        | 50/62 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- |         |
| EKL Solaredd4 3inP                       | <a href="#">www.eckl-eg.de</a>        | ca € 35   | 754, 939, 940              | 11/8,5 Gdus         | 53/68 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- |         |
| Skytys Shogun                            | <a href="#">www.jet-computer.de</a>   | ca € 55,- | 478, 775, 754, 939, 940    | 1,4/0,4 Gdus        | 52/66 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- |         |
| Arctic Cooling Freezer 64 Pro            | <a href="#">www.arctic-cooling.de</a> | ca € 15   | 754, 939, 940              | 12/8,5 Gdus         | 52/70 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- |         |
| Sharkoon Red Shadow                      | <a href="#">www.4mat.de</a>           | ca € 40   | 754, 939, 940, 478, 775    | 2,6/0,9 Gdus        | 51/61 Grad Celsius    | Aktion! 64 FX-6002, 4800- |         |

## VGA-KÜHLER

| Hersteller/Modell             | Anbieter (u. a.)                       | Preis      | Lüfter     | Lautheit (12 V) | Temperatur 30 (Chip)               | Ideal für ...          | Wertung |
|-------------------------------|----------------------------------------|------------|------------|-----------------|------------------------------------|------------------------|---------|
| Zalman VF700-C                | <a href="#">www.alternate.de</a>       | ca. € 35,- | 40 (75 mm) | 0,5-Sone        | 80 Grad Celsius (GeForce 7800 GTX) | 61/67 und Radeon-Serie |         |
| Zalman VF700-C LE D           | <a href="#">www.alternate.de</a>       | ca. € 35,- | 40 (75 mm) | 0,5-Sone        | 68 Grad Celsius (GeForce 6800 GT)  | 61/67 und Radeon-Serie |         |
| Zalman VF700 AT & Cu          | <a href="#">www.alternate.de</a>       | ca. € 70,- | 40 (75 mm) | 0,5-Sone        | 71 Grad Celsius (GeForce 6800)     | 61/67 und Radeon-Serie |         |
| Arctic Cooling AT Silencer S  | <a href="#">www.arctic-cooling.com</a> | ca. € 1,-  | 40 (75 mm) | 1-Sone          | 68 Grad Celsius (Radeon X850 XT)   | x800/X850 Serie        |         |
| Zalman Fata.Lity FS-V7        | <a href="#">www.alternate.de</a>       | ca. € 35,- | 40 (75 mm) | 1,2-Sone        | 65 Grad Celsius (GeForce 6800 GT)  | 61/67 und Radeon-Serie |         |
| Arctic Cooling Accelerator XT | <a href="#">www.arctic-cooling.de</a>  | ca. € 70,- | 40 (60 mm) | 0,8-Sone        | 60 Grad Celsius (GeForce 7800 GT)  | 6800- und 7800-Serie   |         |



## NETZTEILE

\* gemessen im 3D-Betrieb (Energie)

|                                 | Anbieter (u. a.)   | Preis      | Gesamtleistung | +3,3 V/+5 V/+12 V              | Lautheit (Win3D) | Temperatur (3D)* | Wertung |
|---------------------------------|--------------------|------------|----------------|--------------------------------|------------------|------------------|---------|
| Enemac Liberty L 7500W          | www.enemac.de      | ca. € 80,- | 500 Watt       | 28/20/22 (1), 22 (2) A         | 0,6/3,7 Sone     | 41 Grad Celsius  | 1,7     |
| Antec Neo HE 550                | www.antec.com      | ca. € 95,- | 550 Watt       | 24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A | 0,5/3,7 Sone     | 34 Grad Celsius  | 1,7     |
| Seasonic SS-500HT Active-PFC F3 | www.seasonic.com   | ca. € 80,- | 500 Watt       | 30/30/7 (1), 16 (2) A          | 0,7/1,3 Sone     | 47 Grad Celsius  | 1,7     |
| Shenzhen Shuangyuan             | www.shuangyuan.com | ca. € 75,- | 500 Watt       | 32/32/7 (1), 18 (2) A          | 0,7/3,8 Sone     | 47 Grad Celsius  | 1,7     |
| Be quiet! BDT PA 520W           | www.be-quiet.de    | ca. € 90,- | 500 Watt       | 28/25/20 (1), 20 (2) A         | 0,6/2,6 Sone     | 45 Grad Celsius  | 1,7     |

## GEHÄUSE

\* Testsystem: Aldiwin 44 S400 - Asusp A834-L, MSI GeForce FX 5950 40m, Tegan TCS80-001, Thermaltake Silent Box K3

|                            | Preis       | Montageplätze               | Lüfterplätze         | Gewicht           | Temp. CPU/VGA/Gehäuse* | Lautstärke in dB(A) und Sone | Wertung |
|----------------------------|-------------|-----------------------------|----------------------|-------------------|------------------------|------------------------------|---------|
| Silverstone T07            | ca. € 290,- | 7 (6,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll) | 2x 92 mm, 4x 120 mm  | Normal (113 Kilo) | 42/69/37 Grad Celsius  | 38 dB(A), 2,7 Sone           | 1,7     |
| Corair Master Stackler 830 | ca. € 200,- | 6 (6,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll) | 3x 120 mm, 4x 140 mm | Normal (115 Kilo) | 44/69/41 Grad Celsius  | 32 dB(A), 1,2 Sone           | 1,7     |
| Thermaltake Ta-Chu         | ca. € 240,- | 6 (6,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll) | 2x 120 mm, 2x 92 mm  | Schwer (170 Kilo) | 43/68/41 Grad Celsius  | 34 dB(A), 1,7 Sone           | 1,7     |
| Antec P150                 | ca. € 130,- | 3 (6,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll) | 1x 120 mm, 2x 92 mm  | Normal (112 Kilo) | 47/67/40 Grad Celsius  | 30 dB(A), 1 Sone             | 1,7     |
| Acronos Acroergo           | ca. € 65,-  | 4 (6,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll) | 3x 120 mm, 1x 40 mm  | leicht (74 Kilo)  | 43/68/43 Grad Celsius  | 37 dB(A), 2,2 Sone           | 1,7     |

## FESTPLATTEN

\* gemessen mit HD-25

|                          | Preis       | Interface | Größe       | U/Min. | Lautheit (max.) | Zugriffszeit | Cache    | Transfer Lesen*/Transfer Schreiben* | Wertung |
|--------------------------|-------------|-----------|-------------|--------|-----------------|--------------|----------|-------------------------------------|---------|
| WD WDC WD1500ADFP-00NLR0 | ca. € 240,- | SATA I    | 143,1 GByte | 10.000 | 4,1 Sone        | 8,2 ms       | 16 MByte | 78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s         | 1,7     |
| WD WDC WD1500ADFP-00R0R0 | ca. € 330,- | SATA I    | 143,1 GByte | 10.000 | 4,5 Sone        | 8,4 ms       | 16 MByte | 78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s         | 1,7     |
| Samsung HD40LJL          | ca. € 250,- | SATA II   | 381,6 GByte | 7.200  | 2,4 Sone        | 15,5 ms      | 8 MByte  | 64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s         | 1,7     |
| Samsung ST250LC          | ca. € 98,-  | SATA II   | 238,5 GByte | 7.200  | 1,9 Sone        | 14,2 ms      | 8 MByte  | 60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s         | 1,7     |
| Seagate ST3160812AS      | ca. € 75,-  | SATA II   | 162,6 GByte | 7.200  | 2,2 Sone        | 13,1 ms      | 8 MByte  | 60,4 MByte/s / 58,5 MByte/s         | 1,7     |

## DVD-BRENNER

\* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Folien DVD

|                    | Preis       | Interface | Lautstärkeentwicklung | DVD+R/-RW/DVD-R/-RW/-R-DL | Brenndauer DVD+R | Brenndauer DVD-R | Fehlerkorrektur* | Wertung |
|--------------------|-------------|-----------|-----------------------|---------------------------|------------------|------------------|------------------|---------|
| Plextor PX-760A    | ca. € 100,- | IDE       | 2,9 Sone / 40 dB(A)   | 16x/8x/16x/16x/16x        | 5:38 Minuten     | 5:44 Minuten     | 4:52 Minuten     | 1,7     |
| Samsung SH-W163A   | ca. € 55,-  | SATA      | 2,3 Sone / 38 dB(A)   | 16x/8x/16x/16x/16x        | 5:38 Minuten     | 5:46 Minuten     | 4:44 Minuten     | 1,7     |
| Benq DW1655        | ca. € 55,-  | IDE       | 3,5 Sone / 43 dB(A)   | 16x/8x/16x/16x/16x        | 5:54 Minuten     | 6:07 Minuten     | 4:45 Minuten     | 1,7     |
| Lite-On LHP-165PAS | ca. € 50,-  | IDE       | 3,3 Sone / 42 dB(A)   | 16x/8x/16x/16x/16x        | 6:04 Minuten     | 6:15 Minuten     | 4:45 Minuten     | 1,7     |
| Philips DVDRI860K  | ca. € 50,-  | IDE       | 4 Sone / 43 dB(A)     | 16x/8x/16x/16x/16x        | 6:08 Minuten     | 6:22 Minuten     | 4:45 Minuten     | 1,7     |

## STEREOSYSTEME

|                              | Preis       | Lautsprecher | Leistung RMS | Verkabelung | Hochtonbereich   | Mitteltonbereich | Tiefenbereich    | Wertung |
|------------------------------|-------------|--------------|--------------|-------------|------------------|------------------|------------------|---------|
| Logitech Z-2300              | ca. € 118,- | 2+1          | 200 Watt     | Einfach     | Sehr gut         | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,7     |
| Creative Gigawatts T20       | ca. € 80,-  | 2            | 24 Watt      | Einfach     | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut              | 1,7     |
| Terratec Home Audio T10R 335 | ca. € 50,-  | 2+1          | 35 Watt      | Einfach     | Gut              | Gut              | Gut              | 1,7     |
| Harman XPS 2100 Siver        | ca. € 65,-  | 2+1          | 60 Watt      | Einfach     | Noch gut         | Gut              | Noch gut         | 1,7     |
| Dadral MM 220                | ca. € 45,-  | 2+1          | 32 Watt      | Einfach     | Befriedigend     | Gut              | Befriedigend     | 1,7     |

## MEHRKANALSYSTEME

|                          | Preis       | Lautsprecher | Leistung RMS | Decoder    | Hochtonbereich   | Mitteltonbereich | Tiefenbereich    | Wertung |
|--------------------------|-------------|--------------|--------------|------------|------------------|------------------|------------------|---------|
| Logitech Z-5500 Digital  | ca. € 270,- | 5+1          | 505 Watt     | Integriert | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut         | 1,7     |
| Creative Gigawatts S750  | ca. € 370,- | 7+1          | 700 Watt     | -          | Sehr gut         | Sehr gut         | Gut bis sehr gut | 1,7     |
| Creative Gigawatts 6500  | ca. € 170,- | 5+1          | 310 Watt     | -          | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut              | 1,7     |
| Teufel Concept G THX 7.1 | ca. € 300,- | 7+1          | 680 Watt     | -          | Gut              | Gut bis sehr gut | Sehr gut         | 1,7     |
| Logitech Z-5450 Wireless | ca. € 330,- | 5+1          | 315 Watt     | Integriert | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut              | 1,7     |

## SOUNDKARTEN

|                               | Preis       | Soundchip         | Ausgänge                       | CPU-Lastung 3D-Sound | Spielerunterstützung | Klangeigenschaften | Wertung |
|-------------------------------|-------------|-------------------|--------------------------------|----------------------|----------------------|--------------------|---------|
| Creative SB X-Fi Xtreme Music | ca. € 100,- | X-Fi              | 3x Line-Out, digital           | Sehr gering          | Sehr gut             | Sehr gut           | 1,7     |
| Creative SB X-Fiigy Z 75      | ca. € 80,-  | Audigy            | 3x Line-Out, digital, Firewire | Sehr gering          | Sehr gut             | Sehr gut           | 1,7     |
| Terratec Aureon 7.1 Xtreme    | ca. € 140,- | ICE 1724 Emv 24   | 4x Line-Out, 1x MADI, digital  | Gering               | Gut                  | Sehr gut           | 1,7     |
| Harman Fortissimo IV          | ca. € 40,-  | ICE 1724 Emv 24HT | 4x Line-Out, 1x MADI, digital  | Gering               | Gut                  | Gut                | 1,7     |
| Terratec Aureon 7.1 Space     | ca. € 80,-  | ICE 1724 Emv 24   | 4x Line-Out, 1x MADI, digital  | Gering               | Gut                  | Gut                | 1,7     |

## Corsair TWINX-2048-4400PRO

HERSTELLER PREIS  
Corsair ca. € 310,-WEBSITE  
www.corsairmemory.com  
PREIS/LEISTUNG  
Ausreichend

1,85

270 MHz mit 1T (Asus)  
Status-LEDsExtrem teuer  
Probleme mit Off-Board

Die beiden Ein-Gigabyte-Module stellen mit einem Takt von 775 Megahertz einen neuen Rekord auf. Die DDR550-Speicher arbeiten mit den Latenzen 3-4-4-8 bei einer Spannung von 2,8 Volt und einer Command Rate von 2T. Auf dem Asus A8N32-SLI-Deluxe lief das Speicher-Pärchen beim Überlastungstest bei 1T und 3 Volt mit 770 Megahertz stabil. Beim Timing-Test mit DDR400 erreichte das Gigabyte-Doppel gar die niedrigen Latenzen 2-3-3-6. Die für Corsair typischen Status-LEDs rechtfertigen nicht ganz den hohen Preis. (h)

## Connect 3D Pocket Drive 1 GB

HERSTELLER PREIS  
Connect 3D ca. € 40,-WEBSITE  
www.connect3d.de  
PREIS/LEISTUNG  
Gut

1,65

Beifähig  
Sehr flottGuter Preis  
Mächtige Ausstattung

Die Daten des Pocket Drive werden sehr flott mit 19,6 Megabyte pro Sekunde gelesen und mit 18,2 Megabyte pro Sekunde geschrieben. Der baufähige Ein-Gigabyte-Speicherstick ist 70x18x7 Millimeter groß und zehn Gramm schwer. Durch sein kleines Design passt der USB-2.0-Stick nicht nur in jede Hosentasche, sondern er verspricht auch keine beachtlichen USB-Ports. Da nur ein 100 cm langes USB-Verlängerungskabel dabei ist, darf man die Ausstattung schon als dürftig bezeichnen. (h)

## Viewsonic VX2025wm

HERSTELLER PREIS  
Viewsonic ca. € 450,-WEBSITE  
www.viewsonic.de  
PREIS/LEISTUNG  
Gut

1,88

Regenbereich Helligkeit  
EinblickswinkelInterpolation  
Helligkeitsverteilung

Das VX2025 ist ein 20-Zoll-TFT im 16:10 Format. Die maximale Auflösung beträgt 1.600x1.050 Bildpunkte. Die Reaktionszeit für das MVA-Panel beläuft sich auf respektable 25 Millisekunden. Bei schnellen Ego-Shootern kommt der Bräunlichschirm (echte Probleme. Die Helligkeit des Displays ist von 35 bis 300 Candela pro Quadratmeter einstellbar. Bildscharfe und Farbrichtigkeit bekommen die Note „Sehr gut“. Mit einem Preis von circa 450 Euro bietet das TFT ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. (h)

## KOPFHÖRER/HEADSETS

|                                   | Preis      | Kabellänge | Gewicht   | Tragekomfort | Hörtest Höhenbereich | Hörtest Tiefenbereich | Wertung |
|-----------------------------------|------------|------------|-----------|--------------|----------------------|-----------------------|---------|
| Sennheiser PC160                  | ca. € 75,- | 3 Meter    | 186 Gramm | Sehr gut     | Gut bis sehr gut     | Gut bis sehr gut      | 1,7     |
| Speed-Link Medusa 5.1 Headset     | ca. € 60,- | 3,7 Meter  | 342 Gramm | Sehr gut     | Gut                  | Gut bis sehr gut      | 1,7     |
| Raptor Gaming H1                  | ca. € 85,- | 3,5 Meter  | 724 Gramm | Gut          | Gut bis sehr gut     | Gut bis sehr gut      | 1,7     |
| Pantronics Gamecom 1              | ca. € 60,- | 3 Meter    | 140 Gramm | Gut          | Gut bis sehr gut     | Gut bis sehr gut      | 1,7     |
| Speed-Link Medusa 5.1 USB Headset | ca. € 70,- | 3,5 Meter  | 260 Gramm | Sehr gut     | Gut                  | Gut bis sehr gut      | 1,7     |
| Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset   | ca. € 35,- | 4 Meter    | 392 Gramm | Befriedigend | Gut                  | Gut                   | 1,7     |

## MAUS

|                             | Preis      | Tasten                | Abtastung       | Anschluss | Auflösung         | Latenz | Spiegeltauglich | Schnurlos | Wertung |
|-----------------------------|------------|-----------------------|-----------------|-----------|-------------------|--------|-----------------|-----------|---------|
| Logitech G7                 | ca. € 78,- | 6 + 4-Wege-Scrollrad  | Optisch (Laser) | USB       | 400/600/2.000 dpi | Keine  | Unbegrenzt      | Ja        | 1,7     |
| Logitech MX 518             | ca. € 35,- | 8 + Scrollrad         | Optisch (LED)   | PS/2, USB | 400/600/1.600 dpi | Keine  | Ja              | Nein      | 1,7     |
| Razer Copperhead            | ca. € 55,- | 7 + Scrollrad         | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 2.000 dpi         | Keine  | Ja              | Nein      | 1,7     |
| Logitech MX 610             | ca. € 40,- | 10 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi           | Keine  | Unbegrenzt      | Ja        | 1,7     |
| AA Tech X-718F              | ca. € 40,- | 7 + Scrollrad         | Optisch (LED)   | PS/2, USB | 600-2.000 dpi     | Keine  | Ja              | Nein      | 1,7     |
| Logitech LX 7               | ca. € 30,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad  | Optisch (LED)   | PS/2, USB | 1.000 dpi         | Keine  | Unbegrenzt      | Ja        | 1,7     |
| Razer Diamondback           | ca. € 30,- | 7 + Scrollrad         | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 1.600 dpi         | Keine  | Ja              | Nein      | 1,7     |
| Raptor Gaming M2            | ca. € 30,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad  | Optisch (LED)   | PS/2, USB | 400-2.400 dpi     | Keine  | -Ja             | Nein      | 1,7     |
| Logitech MX 1000            | ca. € 45,- | 8 + 4-Wege-Scrollrad  | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi           | Keine  | Unbegrenzt      | Ja        | 1,7     |
| Logitech G5                 | ca. € 50,- | 6 + 4-Wege-Scrollrad  | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 400/600/2.000 dpi | Keine  | Ja              | Nein      | 1,7     |
| Trust Predator (GM-4200)    | ca. € 20,- | 6 + Scrollrad         | Optisch (LED)   | PS/2, USB | 800 dpi           | Keine  | Ja              | Nein      | 1,7     |
| Genius Navigator 5000       | ca. € 28,- | 6 + Scrollrad         | Optisch (LED)   | PS/2, USB | 800 dpi           | Keine  | Unbegrenzt      | Ja        | 1,7     |
| General Keys RF Laser Mouse | ca. € 30,- | 5 + Scrollrad         | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 1.600 dpi         | Keine  | Eingeschränkt   | Ja        | 1,7     |
| Logitech Cordless Pilot     | ca. € 20,- | 3 + Scrollrad         | Optisch (LED)   | PS/2, USB | 800 dpi           | Keine  | Eingeschränkt   | Ja        | 1,7     |
| Trust M1-7500X              | ca. € 30,- | 5 + Scrollrad         | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi           | Keine  | Eingeschränkt   | Ja        | 1,7     |

## TASTATUR

|                                       | Preis      | Anschlag | Gewicht          | Anschluss | Zusattasten     | Handballenablage | Spiegeltauglich | Wertung |
|---------------------------------------|------------|----------|------------------|-----------|-----------------|------------------|-----------------|---------|
| Logitech G15                          | ca. € 55,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB       | 33 + LCD        | Vorhanden        | Ja              | 1,7     |
| Microsoft Digital Media Pro Keyboard  | ca. € 25,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB, PS/2 | 23 + Zoomregler | Vorhanden        | Eingeschränkt   | 1,7     |
| Genius Ergomedia 700                  | ca. € 25,- | Gut      | Full-Size/normal | USB, PS/2 | 33 + Scrollrad  | Vorhanden        | Ja              | 1,7     |
| Logitech Media Keyboard Elite         | ca. € 25,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB, PS/2 | 33 + Zoomregler | Vorhanden        | Ja              | 1,7     |
| Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000 | ca. € 70,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB, PS/2 | 10              | -                | Ja              | 1,7     |
| Microsoft Internet Keyboard           | ca. € 7,-  | Sehr gut | Full-Size/normal | USB, PS/2 | 10              | Vorhanden        | Ja              | 1,7     |
| Cherry G83-6105                       | ca. € 12,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB, PS/2 | Keine           | Vorhanden        | Ja              | 1,7     |

## SPIELE-HARDWARE

## LENKRÄDER

|                                              | Preis      | Tasten           | Schaltung          | Anschluss | Einsatzbereich    | Verarbeitung | Force Feedback | Wertung |
|----------------------------------------------|------------|------------------|--------------------|-----------|-------------------|--------------|----------------|---------|
| Trustmaster Rally GT Pro Force Feedback      | ca. € 90,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen + Knüppel | USB       | Simulation/Accade | Sehr gut     | Sehr gut       | 1,7     |
| Trustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback | ca. € 55,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen           | USB, PS/2 | Simulation/Accade | Gut          | Sehr gut       | 1,7     |
| Logitech Formula Force EX                    | ca. € 50,- | 12 + Steuerkreuz | 2 Wippen           | USB       | Simulation/Accade | Gut          | Gut            | 1,7     |
| Trustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force   | ca. € 40,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen           | USB, PS/2 | Simulation/Accade | Gut          | Befriedigend   | 1,7     |
| Genius Speed Wheel 3 Vibration               | ca. € 35,- | 8 + Steuerkreuz  | 2 Knöpfe           | USB       | Accade            | Befriedigend | Befriedigend   | 1,7     |

## GAMEPADS

|                                          | Preis      | Tasten         | Achsen               | Anschluss       | Schnurlos | Anzahl Ministicks | Force Feedback | Wertung |
|------------------------------------------|------------|----------------|----------------------|-----------------|-----------|-------------------|----------------|---------|
| Microsoft Xbox 360 Controller            | ca. € 25,- | 10 + 2 Trigger | 6 (digital & analog) | USB, Xbox 360   | Nein      | 2                 | Vorhanden      | 1,7     |
| Trustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F | ca. € 20,- | 12 + 2 Trigger | 6 (digital & analog) | USB, PS/2       | Nein      | 2                 | Vorhanden      | 1,7     |
| Logitech Rumblepad 2                     | ca. € 20,- | 12             | 6 (digital & analog) | USB             | Nein      | 2                 | Vorhanden      | 1,7     |
| Speed-Link Independence 3in1 RF          | ca. € 30,- | 12             | 6 (digital & analog) | USB, Xbox, PS/2 | Ja        | 2                 | Vorhanden      | 1,7     |

## JOYSTICKS

|                                     | Preis       | Tasten           | Achsen        | Anschluss | Schnurlos | Sonstige Ausstattung | Force Feedback  | Wertung |
|-------------------------------------|-------------|------------------|---------------|-----------|-----------|----------------------|-----------------|---------|
| Trustmaster Force Feedback Joystick | ca. € 40,-  | 7 + Schubregler  | 3 + Coole-Hat | USB       | Nein      | Schubregler separat  | Vorhanden       | 1,7     |
| Satek Dycorg Evo Force              | ca. € 45,-  | 9 + Schubregler  | 3 + Coole-Hat | USB       | Nein      | Schubregler separat  | Vorhanden       | 1,7     |
| Satek Dycorg Evo Wireless           | ca. € 30,-  | 9 + Schubregler  | 3 + Coole-Hat | USB       | Nein      | Schubregler separat  | Nicht vorhanden | 1,7     |
| Trustmaster Hatas Cougar            | ca. € 165,- | 28 + Schubregler | 3 + Coole-Hat | USB       | Nein      | Schubregler separat  | Nicht vorhanden | 1,7     |
| Logitech Extreme 3D Pro             | ca. € 30,-  | 12 + Schubregler | 3 + Coole-Hat | USB       | Nein      | Schubregler separat  | Nicht vorhanden | 1,7     |
| Trust Predator Q2 501               | ca. € 20,-  | 6 + Schubregler  | 3 + Coole-Hat | USB       | Nein      | Schubregler separat  | Nicht vorhanden | 1,7     |

## Der Einsteiger-PC

|                                                     |         |
|-----------------------------------------------------|---------|
| PROZESSOR<br>AMD Athlon 64 3000+ (Venice)           | € 115,- |
| KÜHLER<br>Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)    | € 15,-  |
| HAUPTPLATINE<br>Gigabyte K8NF-9 (nForce4)           | € 75,-  |
| ARBEITSSPEICHER<br>Take MS DDR400, 1x 512 MB, CL2.5 | € 25,-  |
| GRAFIKARTE<br>Asus Extreme AX300SE/2D (X300 SE)     | € 50,-  |
| SOUNDKARTE<br>Onboard                               | -       |
| FESTPLATTE<br>Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)  | € 75,-  |
| NETZTEIL<br>Fortron FSP300-40THN-P (300 Watt)       | € 30,-  |
| GEHÄUSE<br>Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)             | € 60,-  |
| <b>€ 630,-*</b>                                     |         |

## Der Aufsteiger-PC

|                                                    |         |
|----------------------------------------------------|---------|
| PROZESSOR<br>Athlon 64 3500+ (Venice)              | € 155,- |
| KÜHLER<br>Thermalright Noisebudget 92-100W         | € 50,-  |
| HAUPTPLATINE<br>Gigabyte K8NF-9 (nForce4)          | € 75,-  |
| ARBEITSSPEICHER<br>Gigabyte K8NF-9 (nForce4)       | € 80,-  |
| GRAFIKARTE<br>Asus Extreme N7900GT                 | € 300,- |
| SOUNDKARTE<br>Onboard                              | -       |
| FESTPLATTE<br>Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II) | € 75,-  |
| NETZTEIL<br>Elmatel EYP-5007-00 (500 Watt)         | € 110,- |
| GEHÄUSE<br>Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)            | € 60,-  |
| <b>€ 1.080,-*</b>                                  |         |

## Der High-End-PC

|                                                       |         |
|-------------------------------------------------------|---------|
| PROZESSOR<br>Athlon 64 X2 4800+ (Toledo)              | € 620,- |
| KÜHLER<br>Thermalright Noisemagic SI-120              | € 80,-  |
| HAUPTPLATINE<br>Asus A8R32-MVP (RD580)                | € 140,- |
| ARBEITSSPEICHER<br>Corsair 2x 1024 MB, DDR400, CL2    | € 280,- |
| GRAFIKARTE<br>Zs Sapphire ATI X1900 XT                | € 990,- |
| SOUNDKARTE<br>Creative SB X-Fi-Hemisphere Music (PCI) | € 100,- |
| FESTPLATTE<br>Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)    | € 75,-  |
| NETZTEIL<br>Enermax Liberty (500 Watt)                | € 80,-  |
| GEHÄUSE<br>Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)               | € 60,-  |
| <b>€ 2.620,-*</b>                                     |         |

\* Die Gesamtkosten beinhalten nach DVD-Brenner, Maus,

Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.





## VOLLVERSION

# Spellforce: The Order of Dawn

Wow! Im gigantischen Genre-Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie mischen Sie mit Magie und Schwert die Fantasywelt Eo auf.

- Faszinierender Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel
- Charakterentwicklung, Verfolger- und isometrische Perspektive
- 6 Völker, 4 Magiearten, 30 Rassen, 350 Ausrüstungsgegenstände
- 22 Einzelspieler- und 14 Mehrspielerkarten
- Super Präsentation, enorme Spieltiefe und Umfang, Langzeitmotivation
- PC ACTION-Wertung 1/2004: 90 Prozent



ACHTUNG! Das Spellforce-Add-on Breath of Winter finden Sie  
gleiche Nummer der DVD-Boxen von PC ACTION.

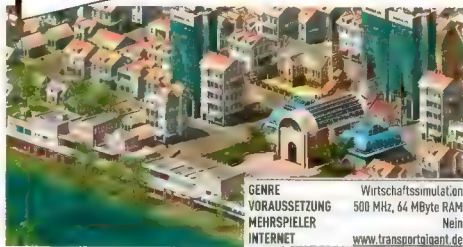
GENRE: Echtzeit-Strategie/Rollenspiel  
VORAUSSETZUNG: 1 GHz, 256 MByte RAM  
MEHRSPIELER: Ja  
INTERNET: [www.spellforce.de](http://www.spellforce.de)



## VOLLVERSION

# Transportigant

Schicken Sie Autos, Züge und Flieger über selbst gebastelte Pisten, um richtig Knete abzuzocken!



GENRE: Wirtschaftssimulation  
VORAUSSETZUNG: 500 MHz, 64 MByte RAM  
MEHRSPIELER: Nein  
INTERNET: [www.transportigant.de](http://www.transportigant.de)

- Umfangreiche Handelssimulation rund um den Verkehr
- Detaillierte 2D-Landschaften, 130 Fahr- und Flugzeuge
- Simuliert einen Zeitraum von 150 Jahren, beginnend im Jahr 1850
- Endlos- und Szenariomodus, elf Spielkarten
- Umfangreiche Statistiken und Planungs-Tools
- PC ACTION-Wertung 7/2004: 73 Prozent

## PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

### VOLLVERSIONEN:

Spellforce: The Order of Dawn  
Transportigant

### DEMOS:

Darkstar One  
FIFA World Cup 2006  
Host Recon 3: Advanced Warfighter  
Höhlewelt-Saga  
Strategic Command 2  
Titan Quest

### VIDEOS:

Alone in the Dark 4:  
Near Death Investigations  
Charts  
Crysis  
Darkstar One  
Die Römer  
Field Ops  
Ghost Recon 3: Advanced Warfighter  
Heroes of Might and Magic 5  
Hitman: Blood Money  
PC ACTION-Spezialvideo  
Black & White 2: Battle of the Gods  
The Witcher  
Vorlesung des Monats

### E3-VIDEOS:

Alone in the Dark 4  
Brothers in Arms: Hell's Highway  
Joint Task Force  
Neverwinter Nights 2

Prey

Stranglehold

Titan Quest

Warhammer Online

### SPIELERFORUM:

Battlefield 1942  
- Silent Heroes 1.1  
Battlefield 2  
- GAUS BF2 Map-Pack v3  
Doom 3/Quake 4 Map-Pack  
Gothic 2  
- Der Pakt des Bösen - Die Vorgeschichte  
Grassroots Fußball  
- Tournament Manager Pro  
- WM Spielplan 1.1  
- World Pool 2006 4.0  
The Elder Scrolls 4: Oblivion  
- Oblivion deutsch v 2.01  
- Oblivion-Mods

### EXTRAS:

Sonderveröffentlichung: Rise & Fall  
Video: PC ACTION-Leserwettbewerb  
Video: Puma United for Africa

### TIPS & TRICKS:

Spellforce: The Order of Dawn  
Spellforce 2: Shadow Wars  
The Elder Scrolls 4: Oblivion

### PATCHES:

Call of Duty 2 v1.2 (int)

Civilization 4 v1.61 (int)  
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um  
Mittelerde 2 Patch 1.03 (d)  
Imperium Galactica 2 (PC\_Action\_Patch)  
Serious Sam 2 v1.07 (int)  
Spellforce 2 v1.01 DVD-Version (d)  
Tomb Raider Legend Patch 1 (int)

### HARDWARE-TREIBER:

Win9x, Me:  
ATI Catalyst v6.2  
Nvidia Forceware 81.98  
WinXP, 2000:  
ATI Catalyst CCC v6.4  
Nvidia Forceware v.84.21

### TOOLS:

Adobe Reader 7.0  
CPU-Z v1.33  
DirectX 9.0c  
DVD-Suche  
Fraps v2.7.2  
Gamers IRC 4.42  
Microsoft .NET Framework v2.0  
Powerstrip v3.63  
Prime95 v2.414.32Bit  
Prime95 v2.414.64Bit  
Riva Tuner v2.0 RC15.8  
Speedfan v4.78  
VLC 0.8.4a win32  
Wallpapers  
WinZip

## DVD-Inhalt

### Achtung!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD!  
Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

### Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs  
getrennt von Ihrer PC ACTION-  
Heftsammlung archivieren?  
Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links  
stehende Inhaltsverzeichnis aus und  
kleben es auf den Rücken der DVD-  
Hülle. Welt wir zaubern können und  
Sie lieb haben, passt der Zettel wie  
angegossen dorthin.





## Die dümmsten World-of-Warcraft-Begriffe der Welt

|                                                                                                                                                    |                                                                                                                                               |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                   |                                                              |                                                            |                                                                 |                                                          |
| <b>PLATZ 1</b><br>Mound/mountain                                                                                                                   | <b>PLATZ 2</b><br>Buff                                                                                                                        | <b>PLATZ 3</b><br>Aggro                                                                                                                     | <b>PLATZ 4</b><br>Newbie                                                                                                                         | <b>PLATZ 5</b><br>Puller                                                                                                                   |
| <b>ERKLÄRUNG</b>                                                                                                                                   |                                                                                                                                               |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                            |
| Mit Mound ist eine Reitmöglichkeit (wie beispielsweise ein Pferd) gemeint. „Reiten“ übersetzen WoW-Fans gern mit „mounten“. <b>5,5</b>             | So nennt man einen Verstärkungszauber, der auf eine Spielfigur wirkt. Zum Beispiel das „Innere Feuer“ des Priesters. Cool! <b>3,3</b>         | Bedeutet, dass ein Monster wütend ist. Zum Beispiel „Der Murloc ist aggro!“ Klingt nach sadistischem Messerstecher in der Disco. <b>6,5</b> | Newbie nennt man Spieler, die sich noch nicht so gut mit der Materie auskennen. Quasi Anfänger, PC ACTION-Redakteure und so. <b>1,2</b>          | Ist der WoW-Fachbegriff für einen Lockvogel. Dieser zieht Monster an und seine Kollegen machen die Viecher dann platt. <b>2,2</b>          |
| <b>HERKUNFT</b>                                                                                                                                    |                                                                                                                                               |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                            |
| Mit dem Mount Everest hat der Begriff nichts zu tun. Mit der TV-Serie <i>Ein Mounty in Chicago</i> aber schon. Ich bring euch alle um! <b>83,5</b> | Kommt von Puff oder Freudenhaus, was wiederum ein Synonym ist für „Ralph Wolters Geburtsstätte“. Wir mögen den Kollegen trotzdem. <b>17,5</b> | Basiert auf dem Rap-Label Aggro Berlin. Da stehen ja auch einige Murlocs unter Vertrag. Der bekannteste ist wohl Sido. <b>87,5</b>          | Basiert auf dem Begriff „New bi“. Jemand, der zum ersten Mal einen homosexuellen Akt durchführt, aber immer noch ein wenig hetero ist. <b>46</b> | Bezieht sich auf das männliche Geschlechtsorgan. Der Pullermann wagt sich auch in den Dungen und zieht sich bei Gefahr zurück. <b>25,5</b> |
| <b>NERD-FAKTOR</b>                                                                                                                                 |                                                                                                                                               |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                            |
| Hoch. Regisseur Ang Lee mountet so gern, dass er einen Schwulenhin nachhaken konnte: <i>Brokeback Mountain</i> . <b>23,4</b>                       | Der Nerd-Faktor ist niedrig. Der Rapper Buff Daddy änderte trotzdem seinen Namen in P. Diddy, um einen Imageverlust zu verhindern. <b>5,2</b> | Hoch! Normale Menschen können den Satz „Ich bin voll aggro!“ nicht mehr benutzen, ohne dass WoW-Fans sie danach vollquatschen. <b>66,6</b>  | Relativ hoch. Benutzen Arschgeigen, die mit ihrem PC verheiratet sind, schon seit Jahrzehnten. Alternativen: Newb oder Noob. <b>12</b>           | Ganz ordentlich. Zum Glück haben die WoW-Penner nicht die Alternativ-Begriffe Fleischwurst oder Gorgonzola-Rohr assimiliert. <b>15,5</b>   |
| <b>ERGEBNIS</b>                                                                                                                                    |                                                                                                                                               |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                            |
| <b>19,6</b>                                                                                                                                        | <b>11,1</b>                                                                                                                                   | <b>8,5</b>                                                                                                                                  | <b>4,6</b>                                                                                                                                       | <b>3,6</b>                                                                                                                                 |
| FORMEL: $\frac{\text{Häufigkeit} \times \text{Herkunft}}{\text{Nerd-Faktor}}$ = Ergebnis                                                           |                                                                                                                                               |                                                                                                                                             |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                            |

## Grimassen-Panik!

»Hat die Scheibe übersehen: Schmeißt liege.«



Als wir dieses Bild unseres Redaktions-Nesthäkchens sahen, bekamen wir Angst. Diese Angst manifestierte sich dann in einem Gedicht: „Leben auf Polenstift-Basis ist möglich, Lukas, dein Verhalten war immer üblich. Du stahlst nie unsere Autos und schändetest nie unsere Weiber, beim Duschen betatschten wir gern unsere nackigen Leiber. Jetzt wandelst du durch die Messehallen der E3, hoffentlich entfernt man dir nie operativ ein Ei.“ So, Feierabend!

## Die Japaner spinnen!

Konsolenspieltrecks ist Segas Strategiespiel-Reihe *Advanced Daisen Ryaku* sicherlich ein Begriff. Im Zuge einer Neuaufgabe bietet Sega im japanischen Online-Shop gleich die entsprechenden T-Shirts an. Als wir das Motiv sahen, hat es uns beinahe die Frühstücksoße aus dem Gesicht gepfeffert. Wir sagen mal nichts dazu, denn Bilder sagen mehr als Worte.

»Ike That: Reunion Tour 2006.«



## Nur Fliegen sind schöner!

»Hat's übertrieben: Red-Bull-Junkie.«



Leser Nils K. will irgendwas mitteilen: „... und so kann es kommen, dass man Substanzen zu sich nimmt, die laut Gesetz verboten sind, und so schien auch auf mich die bereits erwähnten Pflanzen eine gewisse, merkwürdige Wirkung zu haben. Wie den Bildern zu entnehmen fliegen einfach mal ein paar c't's durch dust.“ Fazit: Wo Nils herkommt, gibt es Drogen, aber keine Rechtschreibung!

## In letzter Minute\*



PREY

Die E3 ist gelaufen und wir haben Großes mit Ihnen vor. Zum Beispiel filzen wir in der nächsten Ausgabe für Sie Alien-Innereien, um die inneren Werte der Shooter-Hoffnung Prey zu erforschen. Dann schauen wir mal, ob die Dinos aus *Paraworld* schon Hunger auf Redakteure haben. Schließlich

\* Alle Angaben ohne Gewähr

riskieren wir unsere Augen, die wir auf ein paar vielversprechende Mehrspieler-Shooter werfen. Außerdem ... warten ein paar fette Überraschungen im Spielerforum und auf unserer DVD auf Sie. Und mehr wollen wir jetzt echt nicht verraten. Die Konkurrenz liest mit ...



## Epilog

**Ciszewski:** Sagen Sie mal, Hesse, wieso musste ich allein zur E3 fliegen und hatte auch kein Rückflugticket?

**Hesse:** Oh nein, Ciszewski! Ich bin doch zurückgekommen. Ab jetzt tritt Plan B in Kraft: Wir schicken ihm ein Deo zum Geburtstag ...

**DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. JUNI 2006**



# ROM LIEGT DIR ZU FÜSSEN!

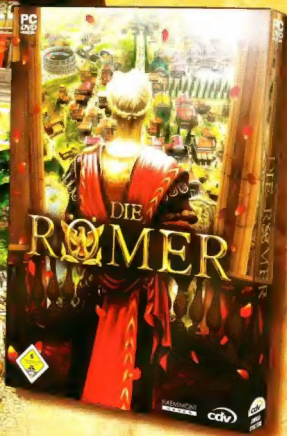


"Die Römer ist der derzeit  
schönste Vertreter seiner Zunft"  
GameStar.de 31.03.06

"Freunde des altrömischen  
Städtebaus streichen den  
14. Juni im Kalender an"  
GameStar 06/06

"Wenn Sie ohne gute  
Aufbaustrategie nichts mehr  
hoch bekommen, empfehlen  
wir Ihnen *Die Römer*"  
PC Action 06/06

"Ich kann kaum  
erwarten, mehr von  
diesem Spiel zu sehen"  
Einschätzung: "sehr gut"  
PC Powerplay 05/06





# Blood of Sahara

# B.O.S

Bet Soldier

„Die verbesserte Grafik, die neue Story, der mögliche Einsatz einer PhysX-Karte und vor allem auch der Preis von UVP 19,99 € sind für BoS-Fans ein Leckerbissen...“

[gamigo.de](http://gamigo.de)

## DIE FORTSETZUNG JUNI 2006!



SPEKTAKULARE KAMPAGNE IN NORDAFRIKA

AUFREGENDE MULTIPLAYER-ACTION MIT NEUEM TEAM-DEATHMATCH-MODUS UND NEUEN MAPS

8 NEUE CHAMPIONS STELLEN SICH MAX BALDING IN DEN WEG

NEUES EQUIPMENT: WAFFEN, RÜSTUNG, ETC.

ULTIMATIVE PHYSIK-EFFEKTE MIT AGEIA-HARDWARE



[www.betonsoldier.de](http://www.betonsoldier.de)

AGEIA



© 2006 Kryolone Entertainment. All rights reserved. Blood of Sahara is a trademark of Kryolone Entertainment. B.O.S. is a trademark of Kryolone Entertainment. PhysX is a trademark of NVIDIA Corporation. AGEIA is a trademark of AGEIA Technologies, Inc. in the USA and/or other countries.